

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平8-63482

(43)公開日 平成8年(1996)3月8日

(51)Int.Cl.⁶

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

G 0 6 F 17/30

// H 0 4 N 7/18

V

9194-5L

G 0 6 F 15/ 40

3 7 0 Z

審査請求 有 請求項の数4 OL (全 35 頁)

(21)出願番号 特願平6-183517

(22)出願日 平成6年(1994)8月4日

(71)出願人 391035636

レーム プロパティズ ビービー

REEM PROPERTIES BES

LOTEN VENNOOTSHAP

オランダ国 1071 ディージェイ アムス

テルダム ムセウムブレイン 11

(72)発明者 延命年晴

愛知県名古屋市守山区守山一丁目13番21号

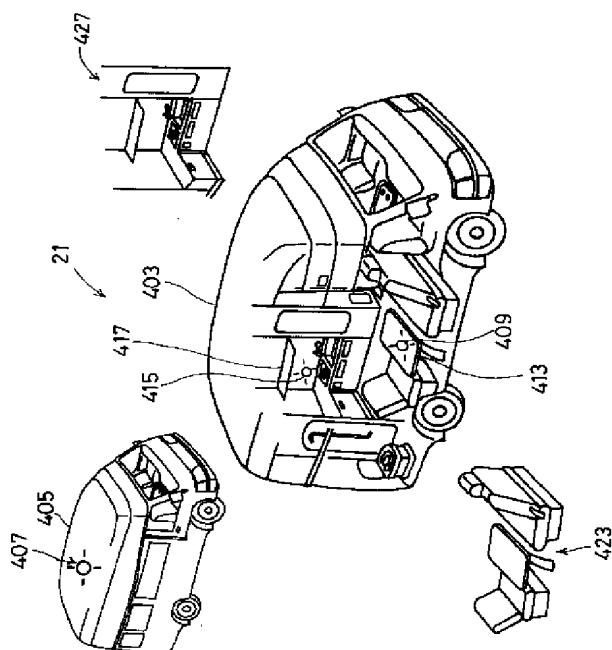
(74)代理人 弁理士 足立 勉

(54)【発明の名称】 組合型商品用電子カタログ

(57)【要約】

【目的】 販売促進効果の高い電子カタログを提供する。

【構成】 ビデオディスプレイ7に、透視図403を表示し、その部品、例えばテーブルセット413を、マーカ415で指示すると、写真画像のテーブルセット423が近傍に表示される。写真への切替指示があると、透視図403は、写真405に瞬時に切り替えられ、それまで写真で表示されていた、部品の図は、透視図に切り替えられる。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合物品用電子カタログであって、基本となる構成の透視図のデータを記憶する基本透視図データ記憶手段と、基本となる構成の外面のデータを記憶する基本外面図データ記憶手段と、透視図、又は外面の選択状態を入力する図選択手段と、該図選択手段の入力に基づいて、透視図のデータ、又は外面のデータを読み込んで画像表示データとして出力する画像表示データ出力手段とを備える組合物品用電子カタログ。

【請求項2】 基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合物品用電子カタログであって、基本となる構成の透視図のデータを記憶する基本透視図データ記憶手段と、基本となる構成に組み合わせる部品のデータを記憶する部品データ記憶手段と、上記基本透視図データ記憶手段から透視図のデータを読み込んで、基本となる構成の透視図をディスプレイに画像表示する画像表示手段と、該画像表示手段が画像表示した透視図の所定部分の部品のデータを上記部品データ記憶手段から読み出す部品データ読込手段と、該部品データ読込手段が読み込んだ部品データの画像をディスプレイに表示する部品データ表示手段とを備える組合物品用電子カタログ。

【請求項3】 基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合物品用電子カタログであって、基本となる構成に複数の部品が組み合わせられた組合物品の画像データを読み込む組合物品画像データ入力手段と、上記組合物品の使用に際して参考となる画像のデータを記憶する参考画像記憶手段と、上記組合物品の画像データと、上記参考となる画像のデータとを画像合成する画像合成手段と、上記画像合成手段が合成した合成画像データを画像信号として出力する合成画像信号出力手段とを備える組合物品用電子カタログ。

【請求項4】 上記組合物品の画像データが自動車の画像データである場合に、該組合物品である自動車の使用に際して参考となる画像のデータが、世界の有名都市の風景画像、日本の有名な道路の画像、又は自動車に乗っている有名女優、歌手、モデルである請求項3の組

2

合型商品用電子カタログ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う電子カタログに関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、電子カタログは、商品のデータや画像を記憶した光ディスクと、このディスクからデータを読みとって、商品の説明を画像表示する光ディスク利用装置とから構成されている。

【0003】 光ディスクとしては、CD-IやCD-ROM等が用いられ、光ディスク利用装置としては、CD-Iプレイヤーやマルチメディアプレイヤーなどが用いられている。このような、電子カタログでは、所望の商品の名称をメニューから選択すると、選択された商品の諸元や写真、料金、使用方法などの説明が表示される。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、従来の電子カタログでは、メニュー上の型式、仕様、あるいは部品の名称を選択すると、それに対応した画面が表示されるだけであるため、これを利用するものに興味を抱かせるまでに至らず、販売促進効果があまり期待できなかった。

【0005】 本発明は、利用者が興味を示す電子カタログを提供することによって、高い販売促進効果を得ることを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】 第1発明の組合物品用電子カタログは、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合物品用電子カタログであって、基本となる構成の透視図のデータを記憶する基本透視図データ記憶手段と、基本となる構成の外面のデータを記憶する基本外面図データ記憶手段と、透視図、又は外面の選択状態を入力する図選択手段と、該図選択手段の入力に基づいて、透視図のデータ、又は外面のデータを読み込んで画像表示データとして出力する画像表示データ出力手段とを備えることを要旨とする。

【0007】 第2発明の組合物品用電子カタログは、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合物品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合物品用電子カタログであって、基本となる構成の透視図のデータを記憶する基本透視図データ記憶手段と、基本となる構成に組み合わせる部品のデータを記憶する部品データ記憶手段と、上記基本透視図データ記憶手段から透視図のデータを読み込んで、基本となる構成の透視図をディスプレイに画像表示

する画像表示手段と、該画像表示手段が画像表示した透視図の所定部分の部品のデータを上記部品データ記憶手段から読み出す部品データ読込手段と、該部品データ読込手段が読み込んだ部品データの画像をディスプレイに表示する部品データ表示手段とを備えることを要旨とする。

【0008】第3発明の組合型商品用電子カタログは、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合型商品の説明画像をディスプレイに表示することによって販売促進を行う組合型商品用電子カタログであって、基本となる構成に複数の部品が組み合わされた組合型商品の画像データを読み込む組合型商品画像データ入力手段と、上記組合型商品の使用に際して参考となる画像のデータを記憶する参考画像記憶手段と、上記組合型商品の画像データと、上記参考となる画像のデータとを画像合成する画像合成手段と、上記画像合成手段が合成した合成画像データを画像信号として出力する合成画像信号出力手段とを備えることを要旨とする。

【0009】第4発明の組合型商品用電子カタログは、第3発明の上記組合型商品の画像データが自動車の画像データである場合に、該組合型商品である自動車の使用に際して参考となる画像のデータが、世界の有名都市の風景画像、日本の有名な道路の画像、又は自動車に乗っている有名女優、歌手、モデルであることを要旨とする。

【0010】

【作用】第1発明の組合型商品用電子カタログは、図選択手段が透視図、又は外面の選択状態を入力すると、該図選択手段の入力に基づいて、画像表示データ出力手段が、基本となる構成の透視図のデータを記憶する基本透視図データ記憶手段から透視図のデータを読み込み、または基本となる構成の外面のデータを記憶する基本外面図データ記憶手段から外面のデータを読み込んで、画像表示データとして出力する。これにより、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合型商品の説明画像が、選択に応じて透視図、又は外面の画像としてディスプレイに表示される。

【0011】第2発明の組合型商品用電子カタログは、画像表示手段が、基本透視図データ記憶手段から透視図のデータを読み込んで、基本となる構成の透視図をディスプレイに画像表示し、部品データ読込手段が、画像表示手段によって画像表示された透視図の所定部分の部品のデータを部品データ記憶手段から読み出し、部品データ表示手段が部品データ読込手段によって読み込まれた部品データの画像をディスプレイに表示する。

【0012】これにより、画像表示された透視図中の所望の部品がディスプレイに表示される。第3発明の組合型商品用電子カタログは、組合型商品画像データ入力手段が基本となる構成に複数の部品が組み合わされた組合型商品の画像データを読み込み、画像合成手段が、上記

組合型商品の画像データと、参考画像記憶手段から読み込んだ参考となる画像のデータとを画像合成し、合成画像信号出力手段がその合成された合成画像データを画像信号として出力する。

【0013】これにより、組合型商品と、この組合型商品が使用される際に参考とされる画像とが合成してディスプレイに表示される。第4発明の組合型商品用電子カタログは、組合せ商品としての自動車の画像と、この自動車の使用に際して参考となる世界の有名都市の風景画像、日本の有名な道路の画像、又は自動車に乗っている有名女優、歌手、モデルの画像とが合成されて、ディスプレイに表示される。

【0014】

【実施例】本発明の一実施例を説明する。図1は、実施例の電子カタログ1の全体構成外観図、図2は、電子カタログ1の構成を示すブロック図である。

【0015】電子カタログ1は、光ディスクプレイア3と、光ディスク5と、ビデオディスプレイ7と、プリンタ9と、FAX装置11と、公衆電話回線13とを備えている。光ディスクプレイア3は、ビデオケーブル15によって、ビデオディスプレイ7と接続され、プリンタケーブル17によって、プリンタ9と接続され、電話ケーブル19によって、公衆電話回線13と接続される。ビデオディスプレイ7は、表示面21に画像を表示する。プリンタ9は、印刷を行う。公衆電話回線13は、接続用のローゼット23を備えている。FAX装置11は、ファクシミリ送受信を行う。

【0016】光ディスクプレイア3は、図2に示すように、CPU25と、RAM27と、ROM29と、入力インタフェース31と、メモ리카ードインタフェース32と、光ディスクドライブコントローラ33と、ビデオ出力インタフェース35と、フレームメモリ36と、プリンタ出力インタフェース37と、通信インタフェース39と、操作ユニット41と、光ディスクドライブ43と、電源スイッチ45とを備えている。

【0017】入力インタフェース31は、操作ユニット41からの信号を入力する。メモ리카ードインタフェース32は、メモ리카ードソケット32Aを備えている。メモ리카ードソケット32Aには、メモ리카ード34が挿入されている。メモ리카ード34は、光ディスク5の実行結果や、ゲーム内容などを記録する。メモ리카ード34を利用することにより、光ディスクプレイア3を替えても、いままでの実行内容が再現される。光ディスクドライブコントローラ33は、光ディスクドライブ43を制御するとともに、光ディスクドライブ43に格納された光ディスク5にデータを書き込んだり、データを読み込んだりする。ビデオ出力インタフェース35は、フレームメモリ36に書き込まれた画像データを、ビデオディスプレイ7に出力する。プリンタ出力インタフェース37は、プリンタ9、又はFAX装置11に印刷デー

タを出力する。通信インタフェース39は、公衆電話回線13を経由して、図示しないホストコンピュータとの間で、データ通信を行う。データ通信は、所定の規格で、所定のプロトコルで実行される。

【0018】光ディスクプレイア3は、図1に示すように、箱状の本体47を備え、本体47の前部49に、操作ユニット41が収納され、下部51に、光ディスクドライブ43が配設されている。側部52にメモリカード挿入部32Bが設けられている。操作ユニット41は、操作ユニット挿入凹部53に挿入されて、この状態で操作部55が、操作可能な構造である。光ディスクドライブ43は、蓋57を備え、蓋57を開けることによって、光ディスク5を受け入れる。

【0019】図3は、操作ユニット41の正面図である。操作ユニット41は、四角板状の本体61と、ケーブル63と、操作部55とを備えている。操作部55は、L選択ボタン65と、R選択ボタン67と、上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75と、前選択ボタン77と、次選択ボタン79と、選択ボタン81と、取消ボタン83とを備えている。前選択ボタン77と、次選択ボタン79との間には、メモリカード表示85が描かれている。次選択ボタン79と、取消ボタン83との間には、印刷表示87が描かれている。前選択ボタン77と、選択ボタン81との間には、3D表示89が描かれている。上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75との間には、3D及び回転方向表示91が描かれている。

【0020】図4は、ビデオ発注ルーチンのフローチャートである。ビデオ発注ルーチンは、光ディスク5内に格納されている。電源スイッチ45がオンされると、ROM29内に格納されている図示しない初期起動ルーチンがCPU25によって起動されて、光ディスクドライブ43内の光ディスク5から、まず図示しない起動ルーチンが読み込まれる。図示しない起動ルーチンによって、光ディスクプレイア3の初期設定が実行される。初期設定では、光ディスク5に格納されているソフトウェアの規格などが読み込まれ、光ディスクプレイア3と、光ディスク5との整合が図られる。次いで、先頭のプログラムが起動される。先頭のプログラムが、ビデオ発注ルーチンである。

【0021】ビデオ発注ルーチンが、CPU25によって起動されると、まずオープニング画面の表示が行われる(S1000)。ビデオ発注ルーチンの実行は、CPU25と、ROM29と、RAM27とが共同して処理する。オープニング画面の表示では、図示しないオープニング画面をビデオディスプレイ7の表示面21に表示する。オープニング画面は、車注文メニュー表示と、車造りゲーム表示とを備えている。オープニング画面では、車造りゲームのデモンストレーションが表示され

る。オープニング画面において、上移動ボタン69又は、下移動ボタン73を操作することによって、画面上の図示しないカーソルを移動させて、車造りゲーム表示、又は車注文メニュー表示の何れかを反転させて、選択ボタン81を操作すると、反転状態の表示に対応している処理が選択起動される(S1010)。ここで、車造りゲーム表示が選択されると、車造りゲーム処理が起動される(S1020)。車造りゲーム処理では、光ディスク5を有効に活用するとともに、商品である車に関して、興味を持たせるための対話型のビデオゲームが実行される。例えば、次に説明する車注文処理とほぼ同様な流れで、ドリームカーを作成するようなビデオゲームや、大人が特に興味を引くアダルトゲームや、疑似体験ゲーム、例えば海外旅行を疑似体験する内容、子どもが興味を引く対戦型ゲーム、ロールプレイングゲーム、又は教育、学習ゲーム等が実行される。ゲームの内容は、光ディスク5の配布対象の年齢や仕事内容、趣味などに応じて、適宜考慮され、決定される。光ディスク5は、無料や低額で頒布するもの場合は、CD-ROMが適する。また、対話式の場合には、書き換え可能型のもの、例えばCD-Iや光磁気ディスク、相変化光ディスクが適する。

【0022】このような車造りゲームなどを入れておくことにより、車注文を行う以外に、有意義に活用され、結果として、高い販売促進効果を得ることができる。また、電子カタログとして配布や販売する場合にも、購買意欲や利用意欲が喚起できる。

【0023】図5は、車造りゲーム処理ルーチンのフローチャートである。これは、光ディスク5内に格納されている。車造りゲームが起動されると、まずゲームメニューが表示される(S1100)。ゲームメニュー表示では、光ディスク5内に格納され、利用可能なゲームの一覧が表示される。ここでは、ドリームカー製作と、注文のシュミレーションカー製作とが表示面21に表示される。

【0024】ドリームカー製作が選択された場合には(S1110)、次にドリームカー製作ゲームが起動される(S1120)。ドリームカー製作ゲームでは、操作する者の希望をメニュー型式で聞いて、その希望を全て備えた夢の車を完成させていく創造性と、非現実性とを備えたビジュアルゲームが実行される。

【0025】注文のシュミレーションカー製作が選択された場合には(S1110)、次にシュミレーションカー製作ゲームが起動される(S1130)。シュミレーションカー製作ゲームでは、後述する車注文処理とほぼ同様な手順で、実際に存在する車の諸元やオプションにほぼ則った現実味の帯びた車を対話形式で製作してゆくゲームが実行される。

【0026】図4のオープニング画面において(S1000)、車注文メニューが選択された場合には、次に車

7

注文処理が実行される(S1030)。図6は、車注文処理ルーチンのフローチャートである。まず、詳細は後述する車両名選択画面が表示され(S1200)、次いで判断が行われる(S1210)。次に、詳細は後述する型式選択画面が表示され(S1220)、判断が行われる(S1230)。次いで、詳細は後述する仕様選択画面の表示が行われ(S1240)、注文車両作成処理が実行される(S1250)。

【0027】注文車両の作成後、終了処理メニュー画面を表示して(S1260)、判断を行って(S1270)、その結果に基づいて、後述する発注処理(S1280)、オープニング処理へ移行処理(S1290)、または終了処理(S1300)が実行される。

【0028】次に、車注文処理によって実行される処理の詳細を説明する。S1200の車両名選択画面の表示が実行されると、図7に示す車両名選択処理ルーチンが起動される。車両名選択処理ルーチンが起動されると、まず車両名と押しボタン機能とを画面表示する処理が実行される(S1400)。この処理により表示面21に形成される画面の一例が、図8に示す車両名選択画面101である。

【0029】車両名選択画面101には、車両名称選択表示103と、車両名称一覧105と、車両名称一覧105を構成する車両名称表示107と、押しボタン機能表示109と、押しボタン機能表示109を構成するL選択・透視図表示111と、R選択・写真表示113と、上移動表示115と、左移動表示117と、下移動表示119と、右移動表示121と、前表示123と、次表示125と、選択表示127と、取消表示129と、車両外観図表示131とが表示されている。

【0030】車両外観図表示131は、図8に表示されているように、写真画像によるものと、ここでは図示しない透視図画像によるものがある。車両名称表示107の何れかは、反転表示108されている。車両名選択画面101の表示後、次に押しボタン入力の読み込みを行う(S1410)。押しボタン入力の読み込みでは、操作ユニット41の操作状況を入力インタフェース31を介して入力する。

【0031】次いで、押しボタン入力に対応した画面処理を行う(S1420)。押しボタン入力に対応した画面処理では、次に示すような処理を実行する。上移動ボタン69が操作された場合には、反転表示108部分が車両名称一覧105の上方YJに一段だけ移動する。図8に示すように一番上にある場合には、移動することはない。

【0032】下移動ボタン73が操作された場合には、反転表示108が一段だけ下方YKに移動する。R選択ボタン67が操作された場合には、車両外観図表示131が写真画像の物に変更される。既に写真画像の物である場合には、既に表示されている車両外観図表示131

8

を、そのままにしておく。車両外観図表示131のための写真画像データは、光ディスクドライブ43によって、光ディスク5の中から読み込む。L選択ボタン65が操作された場合には、車両外観図表示131が透視図画像のものに変更される。このデータは、光ディスク5から読み込む。

【0033】押しボタン入力に対応した画面処理後、次にカーソルが指示する車両名称を検出し(S1430)、それが透視図であるか、写真であるかを判断する(S1440)。ここでは、カーソルが指示するとは、反転表示131部分のことである。

【0034】車両名称が分かり、透視図であるという場合には、その車両の代表的透視図のデータを光ディスク5から読み込んで、表示面21に車両外観図表示131として表示する(S1450)。また、写真の場合には、代表的車両の写真のデータを読み込んで、写真の画像を表示する(S1460)。

【0035】次に、選択されたかを判断して(S1470)、選択された場合には、本ルーチンを一旦終了する。選択されていない場合には、本ルーチンの始めに戻って、本ルーチンの処理を繰り返す。選択されたかの判断は、選択ボタン81が押されたかで行う。

【0036】車両名選択処理(S1200)の後に、行われる型式選択処理(S1220)は、図9に示すように、まず型式名と押しボタン機能とを画面表示する(S1500)。この処理により表示面21に形成される画面の一例が、図10に示す型式名選択画面201である。

【0037】型式名選択画面201には、車両名称表示203と、型式名称一覧205と、押しボタン機能表示209と、車両外観図表示211とが表示されている。型式名称一覧205には、型式名称213が複数表示されている。画面の表示(S1500)後、次に押しボタン入力の読み込み処理を行い(S1510)、次いで押しボタン入力に対応した画面処理を行う(S1520)。画面処理は、図7において既述したS1420とほぼ同様である。

【0038】次に、カーソルが指示する型式名称を検出し(S1530)、それが透視図か写真かを判断する(S1540)。これらの処理も図7において既述したS1430、S1440とほぼ同様である。S1540において、透視図であると判断された場合には、選択されている車両の選択された型式の透視図データを光ディスク5から読み込んで、画像表示し(S1550)、写真と判断された場合には、選択されている車両の選択された型式の写真データを光ディスク5から読み込んで、画像表示する(S1560)。

【0039】表示後、選択されたかを判断し(S1570)、選択された場合には本ルーチンを一旦終了する。選択されていない場合には、本ルーチンを始めから繰り返す。

返す。図9の型式選択処理によって、車両の型式が選択されると、この時点で、車両名と、型式が決定される。この決定に基づき、S1230によって、決定された内容の車両、型式の仕様選択が行われる。仕様選択は、図11に示すように、まず選択された車両の型式の仕様一覧を画像表示する(S1600)。

【0040】この処理では、図12に示すような仕様一覧301を表示面21に表示する。仕様一覧301は、エンジン仕様一覧303と、グレード一覧305と、ミッション一覧307と、オプション一覧309と、費用一覧311と、オプション費用一覧313と、反転表示315とを備えている。反転表示315は、上移動ボタン69を操作すると表示面21の上方に移動し、下移動ボタン73を操作すると表示面21の下方に移動する。また、左移動ボタン71を操作すると、左に移動し、右移動ボタン75を操作すると、右に移動する。

【0041】エンジン仕様一覧303は、エンジン仕様表示321を備えている。エンジン仕様表示321には、排気量と、エンジン型式と、気筒数などが表示されている。グレード一覧305は、グレード表示323を備えている。グレード表示323には、グレードの呼び名が表示されている。ミッション一覧307は、ミッション表示325を備えている。ミッション表示325には、変速数や、変速機の種類などが表示されている。オプション一覧309は、オプション表示327を備えている。オプション表示327には、オプション名が表示されている。費用一覧311は、合計金額表示331と、合計金額表示欄333と、車両合計表示335と、車両合計表示欄337と、税金合計表示339と、税金合計表示欄341と、保険合計表示343と、保険合計表示欄345とを備えている。

【0042】オプション費用一覧313は、オプション費用表示347と、オプション費用欄349とを備えている。仕様一覧301の表示後、次に仕様の選択状態の入力を行う(S1610)。仕様の選択状態の入力では、L選択ボタン65または、R選択ボタン67が操作されたときに、反転表示315がされている部分に表示されているデータを取り込む。また、取り込んだとき、反転表示315部分を、着色反転表示317にする。この入力処理の後、費用を算出し(S1620)、選択されたかを判断する(S1630)。費用の算出では、S1610で選択された仕様の費用を所定の算出式で算出して、費用一覧311と、オプション費用一覧313とに表示する。S1610によって、特に選択されるまでは、推奨項目に対する費用が表示される。この場合に、推奨項目として選択されている物は、着色反転表示317とされている。

【0043】また、選択されて着色反転表示317が行われるとともに、矛盾点解消処理が行われる。矛盾点解消処理では、直近に選択された内容と、既に選択されて

いる内容との矛盾を検索し、矛盾点が見つかった場合には、選択が古い物から順に変更する処理を行う。例えば、グレードが「タイプBB」の物には、エンジンが「ガソリンエンジン」しか選択できない場合には、仮に「ディーゼル」の選択が行われた場合に、着色反転表示317が近傍の「ガソリン」の物に変更される。

【0044】費用の算出処理では(S1620)、通常、車両の購入時に必要とされる金額が、いわゆる表計算ソフトと同様の手法でリアルタイム計算され、費用一覧311に、リアルタイム表示される。オプションの選択がある場合には、オプションの費用がオプション費用一覧313に表示される。

【0045】選択の判断では(S1630)、選択ボタン81が操作されたかを判断する。選択ボタン81が操作されると、仕様選択が終了したと判断して、本ルーチンを一旦終了する。以上の仕様選択処理まで終了すると、大まかな注文車両の特定が完了する。

【0046】次に注文車両作成処理が行われる。注文車両作成処理は、図13に示すように、まず選択された車両の型式で、選択された仕様のデータを読み込む処理が行われる(S1700)。この処理では、ここまでの処理で既に選択された車両の、選択された仕様の詳細なデータが光ディスク5から読み込まれる。

【0047】読み込み後、次に透視図か写真かの判断を行う(S1710)。透視図か写真かの判断は、前回までの選択状態に基づいて行う。ここで、透視図であると判断した場合には、次に透視図ベースの注文車両作成画像を表示処理を行う(S1720)。一方、写真であると判断した場合には、次に写真ベースの注文車両作成画像を表示処理を実行する(S1730)。

【0048】これらの詳細は、後述する。いずれかの画像処理の後、車両グレードスケール表示処理(S1740)、費用を算出処理(S1750)、費用を画像表示する処理(S1760)、選択の判断(S1770)を順次実行する。

【0049】S1720の透視図ベースの注文車両作成画像を表示する処理は、図14に示す処理で、図15に示すような、注文車両作成画像401を、表示面21に表示する。注文車両作成画像401の形成では、まず車両の透視図を中央に大きく表示する処理から行われる(S1800)。この処理では、図15に示すように、透視図403を表示面21のほぼ中央に表示するとともに、マーカー404をその近傍に表示する。透視図403は、3D(3次元データ)グラフィックスによって描かれる。マーカー404は、上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75とによって、その位置が移動される。

【0050】次に、車両の写真を左上部に小さく表示する(S1810)。車両の写真405は、図16に示すように表示する。なお、図15では、写真405の表示

状態の図示は省略し、図16にこれらの部分を取り出して示す。次いで、押しボタン入力の読み込みを行って（S1820）、その判断を行い（S1830）、判断結果に応じた処理に移行する。判断では、写真が選択されたか、部品表示が選択されたか、あるいはグレードを変更が選択されたかを見る。

【0051】写真が選択されたとの判断は、マーカー404が写真405の画像上に重複されて表示されている場合の図16に示すマーカー407の状態の場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき
10 行われる。部品表示が選択されたとの判断は、マーカー404が透視図403上に重複されて表示されている場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき、その位置の近傍に所定の部品がある場合に行われる。例えば、図16に示すマーカー409の位置で、L選択ボタン65が押された場合に、部品表示が選択されたと判断される。

【0052】また、グレードを変更が選択されたとの判断は、後述する処理で表示されている車両グレードスケール411の近傍にマーカー404がある場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき行
20 行われる。判断の結果、写真選択とされた場合には、次に写真ベースの注文車両作成画像を表示に移行し（S1840）、部品表示を選択とされた場合には、部品表示処理に移行し（S1850）、グレードを変更とされた場合には、グレードに関するデータを変更処理に移行する（S1860）。判断後の処理は後述する。

【0053】判断後の処理の後、次に部品が選択されたかの判断を行い（S1870）、部品が選択されていなければ本ルーチンをそのまま一旦終了し、部品が選択されてい
30 れば、次に透視図中の部品の画像を強調状態に変更して（S1880）、本ルーチンをそのまま一旦終了する。これらも後述する。

【0054】図17は、S1730の処理内容を示すとともに、S1840の処理が実行されると起動される写真ベースの注文車両作成画像を表示処理ルーチンのフローチャート、図18は、S1850の詳細を示す部品表示処理ルーチンのフローチャートである。

【0055】図17の写真ベースの注文車両作成画像を表示処理が起動されると、まず図19に示すような、注文車両作成画像501を、表示面21に表示する。注文車両作成画像501の形成では、まず車両の写真を中心
40 に大きく表示する処理から行われる（S1900）。この処理では、図19に示すように、写真503を表示面21のほぼ中央に表示するとともに、マーカー504をその近傍に表示する。写真503は、写真画像を基にしたグラフィックスによって描かれる。マーカー504は、上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75とによって、その位置が移動される。

【0056】次に、車両の透視図を左上部に小さく表示する（S1910）。車両の透視図505は、図20に示すように表示する。なお、図19では、透視図505の表示状態の図示は省略し、図20にこれらの部分を取り出して示す。次いで、押しボタン入力の読み込みを行
50 って（S1920）、その判断を行い（S1930）、判断結果に応じた処理に移行する。判断では、透視図が選択されたか、部品表示が選択されたか、あるいはグレードを変更が選択されたかを見る。

【0057】透視図が選択されたとの判断は、マーカー504が透視図505の画像上に重複されて表示されている場合の図20に示すマーカー507の状態の場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき行
60 行われる。部品表示が選択されたとの判断は、マーカー504が透視図503上に重複されて表示されている場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき、その位置の近傍に所定の部品がある場合に行われる。例えば、図20に示すマーカー509の位置で、L選択ボタン65が押された場合に、部品表示が選択されたと判断される。

【0058】また、グレードを変更が選択されたとの判断は、後述する処理で表示されている車両グレードスケール511の近傍にマーカー504がある場合に、L選択ボタン65またはR選択ボタン67が押されたとき行
70 行われる。判断の結果、透視図選択とされた場合には、次に透視図ベースの注文車両作成画像を表示に移行し（S1940）、部品表示を選択とされた場合には、部品表示処理に移行し（S1950）、グレードを変更とされた場合には、グレードに関するデータを変更処理に移行する（S1960）。

【0059】S1940の透視図ベースの注文車両作成画像を表示に移行処理が実行されると、既述した図14の透視図ベースの注文車両作成画像を表示処理が実行される。一方、部品表示処理（S1950）が起動されると、図18に詳細を示す処理が実行される。これは、後述する。グレードを変更と判断されると、後述するグレードに関するデータを変更処理が実行される（S1960）。

【0060】判断後のいずれかの処理の後、次に部品が選択されたかの判断を行い（S1970）、部品が選択されていなければ本ルーチンをそのまま一旦終了し、部品が選択されてい
80 れば、次に部品の画像を強調状態に変更して（S1980）、本ルーチンをそのまま一旦終了する。これらも後述する。

【0061】S1850、又はS1950の部品表示処理では、図18に示すように、まず選択された部品のデータを読み込む処理が行われる（S2000）。例えば、図16に示すマーカー409の位置で選択された場合には、図示するようなテーブルセット413のデータ
90 が入力される。また、マーカー415の位置の場合に

は、図示するようなキッチンセット417のデータが入力される。

【0062】データの入力後、次に部品の画像を車両の画像の周囲に表示する処理を実行する(S2010)。例えば、図16に示すように、テーブルセット423の画像をテーブルセット413の近傍に表示し、キッチンセット427の画像をキッチンセット417の近傍に表示する。

【0063】画像の表示後、次に部品の名称を表示するかを判断し(S2020)、表示しない場合は、本ルーチンを一旦終了し、表示すると判断した場合には、部品の名称を表示し(S2030)、次いで標準グレード、オプショングレード表示処理を実行して(S2040)、本ルーチンを一旦終了する。

【0064】図21は、部品の名称の表示および他の説明図である。なお、図21に示す車両の図は、説明のバリエーションを増やすために、図19や図20と相違する物を示す。図21には、透視図603と、部品画像605、607、609が示されている。

【0065】部品の名称を表示するかの判断は、図示しない設定処理の結果を参照する。部品の名称を表示する処理(S2030)では、例えば図21に示すように部品611から引出線613を表示して、「エアバック」のような部品名称615を表示する。S2040の標準グレード、オプショングレード表示処理では、部品名称615の近傍に、標準グレード、オプショングレード表示617を表示する。

【0066】標準グレード、オプショングレード表示617は、標準グレード表示619と、オプショングレード表示621と、標準グレード表示欄623と、オプショングレード表示欄625とを備えている。標準グレード表示欄623は、部品名称615が引き出されている部品611が、標準装備されているグレードのタイプを示す表示名を、一覧表示し、オプショングレード表示欄625は、オプション設定されているグレードのタイプを示す表示名を一覧表示する。例えば、標準グレード表示欄に、「A」と表示されている場合には、タイプAのグレードを選択すると、その部品が標準装備されている。

【0067】S1860、又はS1960のグレードに関するデータを変更する処理が起動押されると、以下に示すようにマーカー404、又は504の位置を入力し、その位置に対応したグレードを設定する処理を行う。マーカー404の場合を説明する。図15に示すように、車両グレードスケール411は、高級グレード表示431と、スケール433と、スケールマーカー435と、グレード一覧437とを備えている。グレード一覧437は、複数のグレード表示439を備えている。マーカー404の位置の近傍には、スケールマーカー435が表示され、現在設定されているグレードを表示す

る。

【0068】グレードデータが変更されると、グレードに関するデータが全て変更され、写真、透視図、金額などの全データがリアルタイムで更新される。これにより、車両グレードスケール411上で、マーカー404を移動させることにより、グレードの変化に伴う、透視図、写真、金額などの変化状態を、目の当たりにすることが出来る。

【0069】S1870、又はS1970の部品表示が選択されたかの判断は、選択ボタン81が押されたとき、マーカー404、又は504が、透視図403、又は写真503の上に重複して表示されているかにより行う。S1870で、重複して表示されていれば、部品が選択されたと判断して、次に透視図中の部品の画像を強調状態に変更する処理を行う(S1880)。この処理では、マーカー404が重複されている部品が部品登録されているかを判断して、部品登録されていれば、その画像を強調状態に変更する。例えば、図16に示すマーカー409の場合には、テーブルセット413が強調状態にされる。この状態になると、部品としてのテーブルセットが、オプション選択されたことになる。以後オプションの選択された部品として登録される。

【0070】S1970で部品が選択されたと判断された場合には、次に部品の画像を強調状態にする処理が行われる(S1980)。これにより、写真上の部品がオプション選択されたことを強調状態によって表示する。S1740の車両グレードスケール表示では、図15に基づいて既述したように、車両グレードスケール411を表示する。

【0071】S1750の費用算出では、スケールマーカー435の位置に対応する車両のグレードデータと、オプションの選択状態のデータとに基づいて、所定の項目の費用を算出し、費用を画像表示する(S1760)。算出した費用は、図15に示すように、費用表示欄441に表示する。ここでは、各費用の代表的な事項である「合計金額、車両金額、税金合計、保険合計、オプション金額」を計算して表示する。これにより、選択状態を常に反映した費用がリアルタイム表示される。

【0072】費用の表示後、次に選択されたかを判断して(S1770)、選択された場合には、本ルーチンを一旦終了し、選択されていない場合には、本ルーチンを繰り返す。選択されたとの判断は、図15に示す作成完了表示443の近傍にマーカー404が位置しているときに、選択ボタン81が操作されたとき行われる。これにより、注文車両のデータの作成が完了する。

【0073】以上に説明した注文車両作成処理(S1250)までの操作により、注文を行うために必要とされる車両のデータが揃えられる。次に、図6の終了処理メニュー表示が行われる(S1260)。終了処理メニューは、図示を省略するが、終了表示と、発注表示と、オ

ープニング表示とを備えている。終了処理メニューの表示後、次に判断を行う(S1270)。判断では、終了か、発注か、オープニングかの選択を行う。

【0074】ここで、終了であるとされた場合には、終了処理を実行し(S1300)、オープニングであるとされた場合には、オープニング処理へ移行処理を行い(S1290)、発注であるとされた場合には、次に発注処理を行って(S1280)、本車注文処理を一旦終了する。

【0075】終了処理では(S1300)、注文車両作成処理(S1250)等で作成したデータを、メモリカード34に保存して、全てのプログラムの進行を終了させる。オープニング処理へ移行処理では(S1290)、処理を図4のオープニング画面の表示処理(S1000)に移行する。発注処理が起動された場合には、図22に示すように、まず発注メニュー画面の表示を行う(S2100)。発注メニュー画面表示処理では、図23に示すように、表示面21に発注メニュー701を表示する。発注メニュー701は、発注メニュー表示703と、発注者データ入力欄705と、発注者メッセージ選択欄707と、送信手段選択欄709と、送信実行表示711とを備えている。

【0076】発注者データ入力欄705は、住所表示713と、住所表示欄715と、氏名表示717と、氏名表示欄719と、電話番号表示721と、電話番号表示欄723と、FAX番号表示725と、FAX番号表示欄727とを備えている。発注者メッセージ選択欄707は、「1注文します。手配してください。」表示729と、「2注文したいので、連絡して下さい。」表示731と、「3説明して下さい。」表示733とを備えている。

【0077】送信手段選択欄709は、「1FAX送信」表示735と、「2データ送信」表示737とを備えている。S2100の発注メニュー表示の後、次にデータ入力処理を行う(S2110)。データ入力処理では、マーカー741が、住所表示欄715の近傍、氏名表示欄719の近傍、電話番号表示欄723の近傍、又はFAX番号表示欄727の近傍に表示されている場合に、L選択ボタン65、又はR選択ボタン67が操作された場合に、マーカー741が位置する近傍の表示欄内への文字入力処理が行われる。文字入力処理では、図示しない日本語入力キーボード画面を表示面21に表示して、この日本語入力キーボードによる文字入力データを読み込む。

【0078】また、マーカー741が、発注者メッセージ選択欄707の近傍に表示されている場合には、L選択ボタン65、またはR選択ボタン67が操作されたとき、マーカー741位置の「1注文します。手配して下さい。」表示729、「2注文したいので、連絡して下さい。」表示731、又は「3説明して下さい。」表示

733に対応するデータを入力する。

【0079】マーカー741が、送信手段選択欄709の近傍に表示されている場合には、L選択ボタン65、またはR選択ボタン67が操作されたとき、マーカー741位置の「1FAX送信」表示735、または「2データ送信」表示737に対応するデータを入力する。

【0080】データ入力後、次に送信実行かを判断し(S2120)、送信実行でなければ、データ入力を継続する(S2100、S2110)。送信実行であると判断される場合は、発注者メッセージ選択欄707と、送信手段選択欄709とのデータの選択が既に行われており、しかもマーカー741が、送信実行表示711の近傍に位置するときに、選択ボタン81が操作された場合である。

【0081】送信実行と判断された場合には、次に送信番号の決定を行う(S2130)。送信番号は、発注内容に最も適合する電話番号が選択され決定される。詳細は図示しないが、次のような内容の処理が行われる。

例1 発注内容に基づいて、その商品を取り扱っている販売店を検索し、発注者の住所から一番近い販売店の電話番号を選択する。例えば、自動車の場合には、発注自動車を取り扱っているディーラの中から、最も近いディーラを選択する。

【0082】例2 光ディスク5のスポンサーの中からまず検索し、優先的にスポンサーの電話番号を選択する。また、スポンサーの忌避条件に基づいて、スポンサー以外の販売店の電話番号を選択する。例えば、スポンサーの販売選択エリア以外に発注者がいる場合には、スポンサー以外の販売店を選択する。

【0083】例3 販売商品と、地理的条件を加味した結果、選択可能な販売店が複数存在する場合には、表示面21にその販売店名の一覧を表示して、発注者に何れかを選択させて、その選択結果を重視して、電話番号を決定する。送信番号の決定後、発注データの送信を実行する(S2140)。発注データの送信処理では、通信インタフェース39を介して、S2130にて決定した送信番号の発注先に接続し、発注データを送信する。発注データは、発注メニュー701に基づいて入力されたデータが送信される。

【0084】発注データの送信では、「1FAX送信」表示735が選択されている場合には、ファクシミリ通信のプロトコルに従って、ファクシミリデータの通信が行われ、「2データ送信」表示737が選択されている場合には、所定の規格に基づいて、データ通信が行われる。

【0085】発注データの送信後、返信があるかを判断し(S2150)、返信があったらメッセージを表示する処理を行い(S2160)、返信がなかったら送信終了メッセージを表示して(S2170)、本ルーチンを一旦終了する。返信ありの判断は、発注データの終了

後、通信先から、ファクシミリデータや所定の規格のデータ、又は音声データが送信されてきた場合に行われる。メッセージの表示では、ファクシミリデータやデータ通信のデータが送信されてきた場合には、その内容を表示し、音声データが送信されてきた場合には、表示面21に音声を送られてきましたと表示するとともに、音声信号をビデオディスプレイ7に出力する。ビデオディスプレイ7は、先方から送信されてきた音声を出力する。先方から送信されてくる内容としては、図24に示すような、注文内容に対する回答や質問、受領通知、又は住所などのデータが漏れているから、再送信して欲しいとの連絡事項などがある。

【0086】図25は、メモリカードデータ格納処理ルーチンのフローチャートである。メモリカードデータ格納処理ルーチンは、ROM29内に格納されている。この処理は、操作部55の前選択ボタン77と、次選択ボタン79とが同時に押された状態が5秒以上継続した場合に、割り込み処理され、起動される。

【0087】メモリカードデータ格納処理ルーチンが起動されると、まずメモリカード格納画面挿入処理が行われる(S2200)。メモリカードデータ格納画面は、図示は省略するが、表示面21に、「更新」、「新規」、及び「格納状態表示」の文字表示が行われる。

【0088】次いで、判断が行われる(S2210)。判断では、表示面21中に表示されたマーカーが「更新」表示の近傍にある場合にL選択ボタン65、又はR選択ボタン67が操作された場合に、更新が選択されたと判断する。同様に「新規」の近傍の場合には、新規が選択されたと判断し、「格納状態表示」の近傍の場合には、格納状態表示が選択されたと判断する。

【0089】格納状態表示が選択されたと判断した場合には、次に格納データ見出し読み込み処理を行い(S2220)、次いで見出しを一覧表示して(S2230)、本割り込み処理を一旦終了する。格納データ見出し読み込み処理では(S2220)、メモリカードインタフェース32を介して、メモリカード34から、所定の型式で格納されているデータの見出しを読み込む。データの見出しは、データを識別するために付けられた名称や型式、メモなどからなる。

【0090】見出しを一覧表示する処理では(S2230)、メモリカード34から読み出した見出しを、表示面21に一覧表示する。これにより、メモリカード34内の格納状態が一目にされる。S2210で新規であると判断された場合には、次に保存名称の入力処理を行い(S2240)、次いで光ディスクの実行状態保存処理を行って、本割り込み処理を一旦終了する。S2240の保存名称の入力処理では、図示しない保存名称入力画面を表示面21に表示して、保存名称の入力を求め、入力データを保存名称とする。S2250の光ディスクの実行状態保存処理では、光ディスク5の利用の結果作成

されたデータを光ディスク5に格納する。また、保存名称と、光ディスク5の仕様、規格、プログラムデータなども同時に格納される。本処理により、光ディスク5を利用することで作成されたデータが保存され、再利用することが可能になる。

【0091】S2210の処理で、更新と判断された場合には、次に更新対象の見出し一覧を表示する処理を行って(S2260)、次いで更新対象の選択入力を行い(S270)、光ディスクの実行状態の更新保存を行う(S2280)。更新対象の見出し一覧では、現在処理中の光ディスク5の実行によって作成され既に保存されている保存名称を一番上に表示する。S2270の更新対象の選択入力では、更新対象の見出しの選択データを入力する。通常は、現在処理中である一番上の見出しが選択される。

【0092】S2280の光ディスクの実行状態の更新保存では、既に光ディスク5に格納されている光ディスクの格納データを、現在処理中のものに更新する。これにより、実行結果を最新のものに差し替えることが出来る。以上のメモリカードデータ格納処理により、光ディスク5の実行によって作成されたデータを、いつでも保存することが出来る。

【0093】図26は、印刷処理ルーチンのフローチャートである。印刷処理ルーチンは、ROM29内に納められている。この処理は、操作部55の次選択ボタン79と、取消ボタン83とが同時に押された状態が5秒以上継続した場合に、割り込み処理され、起動される。

【0094】印刷処理ルーチンが起動されると、まず印刷出力機の選択画面挿入処理が行われる(S2300)。印刷出力機の選択画面は、図示は省略するが、表示面21に、「プリンタ」及び、「FAX装置」の文字表示が行われる。次いで、判断が行われる(S2310)。判断では、表示面21中に表示されたマーカーが「プリンタ」表示の近傍にある場合に、L選択ボタン65、又はR選択ボタン67が操作された場合に、プリンタ9が選択されたと判断する。同様に「FAX装置」の近傍の場合には、FAX装置11が選択されたと判断する。

【0095】FAX装置が選択されたと判断した場合には、次に画面表示データの読み込み処理を行い(S2320)、次いでファクシミリ信号に変換する処理を行って(S2330)、FAX装置に出力処理を実行する(S2340)。FAX装置に出力後は、本割り込み処理を一旦終了する。S2320の画面表示データの読み込みでは、表示面21に表示する画像の基となっていたデータを入力する。S2330のファクシミリ信号に変換処理では、S2320で入力したデータをファクシミリ信号に変換する。例えば、MMR変換する。

【0096】S2340のFAX装置に出力では、S2330で作成したファクシミリ信号を、プリンタ出力イ

ンタフェース37を介してFAX装置11に出力して、印刷を実行する。これにより、FAX装置11に印刷が行われる。S2310にて、プリンタであると判断された場合には、次に画面表示データの読み込みを行い(S2350)、次いでプリンタ信号に変換して(S2360)、プリンタに出力する(S2370)。これにより、プリンタ9に印刷が行われる。

【0097】以上の印刷処理により、光ディスク5の実行によって作成されたデータの画像や公衆電話回線13を経由して送信されてきたデータの内容をいつでも印刷することが出来る。図27は、3Dグラフィクス回転処理ルーチンのフローチャートである。3Dグラフィクス回転処理ルーチンは、ROM29内に納められている。この処理は、操作部55の前選択ボタン77と、選択ボタン81とが同時に押された状態が5秒以上継続した場合に、割り込み処理され、起動される。

【0098】3Dグラフィクス回転処理ルーチンが起動されると、まず回転させる3Dグラフィクスを選択することを求める処理を行う(S2400)。これは、図示を省略するが、表示面21に選択を求める旨の表示を行う。次いで、3Dグラフィクスが選択されたかを判断する(S2410)。これは、表示面21中に表示されたマーカーがいずれかの3Dグラフィクスの近傍にある場合に、L選択ボタン65、又はR選択ボタン67が操作された場合に、選択されたと判断する。選択されると、選択された3Dグラフィクスを特定するデータが取得される。いずれのボタンも押されない状態が10秒継続した場合には、選択されなかったとして、本割り込み処理を一旦終了する。

【0099】3Dグラフィクスが選択された場合には、次に回転方向の入力を行う(S2420)。回転方向の入力は、上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75とによって行われる。回転方向の入力後、次に3Dグラフィクスの回転処理を行う(S2430)。3Dグラフィクスの回転処理では、特定された3Dグラフィクスの表示上の視点を変更する処理を行う。表示上の視点は、3Dグラフィクスの中心点を中心点とする球座標で表されるものである。上移動ボタン69が操作された場合は、視点を表示面21の下方向に回転させる。下移動ボタン73が操作された場合には、視点を上方向に回転させ、左移動ボタン71が押された場合には、視点を右方向に回転させ、右移動ボタン75が押された場合には、視点を左方向に回転させる。

【0100】例えば、3Dグラフィクスが図15の透視図403である場合には、上移動ボタン69が押された場合には、透視図403を、矢印KU方向に回転させ、透視図403の車両のサスペンション部分403Aが手前方向に現れる方向に回転する。また、下移動ボタン73が押された場合には、矢印KD方向、右移動ボタン7

5が押された場合には、矢印KR方向、左移動ボタン71が押された場合には、矢印KL方向に透視図403が回転される。これらの回転処理は、図示しない3Dグラフィクス表示処理ルーチンによって実行される。

【0101】3Dグラフィクスの回転処理の後、終了かを判断し(S2440)、終了であれば本割り込み処理を一旦終了し、終了でなければ、回転方向の入力から繰り返す(S2420)。終了の判断は、いずれのボタンも押されない状態が10秒以上継続した場合に行われる。

【0102】以上に説明した3Dグラフィクス回転処理により、表示面21に透視図などの3Dグラフィクス画像が表示されている場合に、この画像を所望の視点から見る事が出来る。以上に説明した実施例は、主に車の注文用に関するものであるが、これに限定されるものではない。例えば、注文住宅の販売、プレハブ住宅の販売用、建て売り住宅の販売用、分譲住宅の販売用、分譲マンションの販売用、賃貸マンションの宣伝用として用いたとき、最良の効果を得ることが出来る。この場合には、建物の外面と、透視図とを組み合わせ、表示したり、発注したりする。また、ロボットやマシニングセンタ等の工作機械でも最良の効果を得ることが出来る。

【0103】次に、販売促進に電子カタログを役立たせることに主眼をおいた実施例を説明する。図28は、販売促進グッズ(一般用)処理ルーチンのフローチャートである。これは、光ディスク5に記録されており、その起動手順は次のように行われる。

【0104】電源スイッチ45がオンされると、ROM29内に格納されている図示しない初期起動ルーチンがCPU25によって起動されて、光ディスクドライブ43内の光ディスク5から、まず図示しない起動ルーチンが読み込まれる。図示しない起動ルーチンによって、光ディスクプレイア3の初期設定が実行される。初期設定では、光ディスク5に格納されているソフトウエアの規格などが読み込まれ、光ディスクプレイア3と、光ディスク5との整合が図られる。次いで、先頭のプログラムが起動される。先頭のプログラムが、販売促進グッズ(一般用)処理ルーチンである。

【0105】この販売促進グッズ(一般用)処理ルーチンが起動されると、まず商品紹介処理ルーチンが実行される(S3000)。この商品紹介処理ルーチンでは、光ディスク5を用いて、宣伝や販売を行いたい対象品の紹介処理が、実行される。例えば、新型車の紹介や、工作機械の紹介、カタログショッピングの商品紹介、国内旅行案内、海外旅行案内、旅館の紹介、リゾートホテルの紹介、海外旅行のプランニング、住宅の販売や紹介など、あらゆる販売や勧誘目的の処理が対象になる。

【0106】商品紹介の後、次におまけ移行条件が満足されたかを判断する(S3010)。ここで、おまけ移行条件が満足されたとされた場合には、次におまけゲー

ム処理が実行され（S3020）、おまけ移行条件が満足されていないと判断された場合には、本処理ルーチンを一旦終了する。

【0107】おまけ移行条件が満足された場合であると判断される場合としては、例えば次に示すような条件の何れか、又は組み合わせたものが満足されたときである。

①商品紹介処理の全処理を実行し、全商品に目を通したとき。

②商品紹介処理を所定時間以上実際に利用した場合。

【0108】③商品紹介処理を利用してなにか発注を行った場合。

④商品紹介処理を見て、商品の紹介会社に対し何かアクセスを行った場合。

⑤商品紹介処理の利用の結果、発注先、又は紹介先から、パスワードを貰った場合。

【0109】S3020のおまけゲームとしては、シューティングゲーム、ロールプレイングゲーム、教育ソフト、買い物クーポン印刷処理、アダルトソフトなどが行われる。以上の販売促進グッズ（一般用）の処理を行うことにより、販売商品の説明や、販売用に配布や販売される光ディスク5の魅力を高めることが出来る。つまり、商品の紹介だけでなく魅力あるゲームを行うことが出来るため、光ディスク5を持ち帰ったり、購入しようと決断する度合いを高めることが出来る。

【0110】また、商品紹介が有効に利用されてからでないとおまけゲームが実行されないことから、販売促進用のグッズとして極めて有益である。次に、おまけのゲームに特徴を有する実施例を説明する。図29は、販売促進用グッズ（アダルト用）処理ルーチンのフローチャートである。これは、光ディスク5に記録されており、その起動手順は次のように行われる。

【0111】電源スイッチ45がオンされると、ROM29内に格納されている図示しない初期起動ルーチンがCPU25によって起動されて、光ディスクドライブ43内の光ディスク5から、まず図示しない起動ルーチンが読み込まれる。図示しない起動ルーチンによって、光ディスクプレイア3の初期設定が実行される。初期設定では、光ディスク5に格納されているソフトウェアの規格などが読み込まれ、光ディスクプレイア3と、光ディスク5との整合が図られる。次いで、先頭のプログラムが起動される。先頭のプログラムが、販売促進用グッズ（アダルト用）処理ルーチンである。

【0112】この販売促進用グッズ（アダルト用）処理ルーチンが起動されると、まず商品紹介処理ルーチンが実行される（S3100）。この商品紹介処理ルーチンでは、光ディスク5を用いて、宣伝や販売を行いたい対象品の紹介処理が、実行される。

【0113】次いで、商品内容熟知度算出処理を行う（S3110）。商品内容熟知度は、例えば次に示すよ

うな条件に基づいて行われる。

①商品紹介処理の処理の完遂度。

②商品紹介処理の実際の処理時間。

【0114】③商品紹介処理を利用した発注の量。

④商品紹介処理を見て、商品の紹介会社に対し何かアクセスを行った場合。

⑤商品紹介処理の利用の結果、発注先、又は紹介先から、パスワードを貰った場合。

【0115】熟知度の算出後、次にその判断を行う（S3120）。判断では、熟知度が、未熟であるか、初熟であるか、中熟であるか、あるいは完熟であるかを判定する。ここでは、未熟とは、商品紹介処理を、実行ある状態で利用していない場合を示す。完熟とは、実際に発注された場合、又は商品の販売会社などへのアクセスが行われた場合である。初熟は、未熟よりも商品紹介を利用している場合であり、中熟は、初熟と完熟の間である。これらは、適宜設定される。

【0116】判断で、未熟と判断された場合には、次に基準おまけゲーム処理を行う（S3130）。初熟とされた場合には、次に楽しみ度アップおまけゲーム処理を行い（S3140）、中熟とされた場合には、次に楽しみ度+喜び度アップおまけゲーム処理を行い（S3150）、完熟と判断された場合には、究極おまけゲーム処理を実行する（S3160）。

【0117】基準おまけゲームでは（S3130）、基準となるゲームの実行を行うとともに、商品紹介をもっと利用するとともにゲーム内容が良くなるメッセージを表示する。楽しみ度アップおまけゲームでは（S3140）、基準おまけゲームよりゲーム内容を楽しくしたゲームの実行を行うとともに、商品紹介を更に利用すると、ゲーム内容が更に良くなるとのメッセージを表示する。

【0118】楽しみ+喜び度アップおまけゲーム処理では（S3150）、究極の一步手前の楽しさのゲームの実行を行うとともに、究極のゲーム内容が知りたい場合には、発注するか、あるいは販売会社に連絡するかを行う必要があるとのメッセージを表示する。

【0119】究極おまけゲームでは（S3160）、光ディスク5に格納されているゲームの全てを提供する。すなわち、究極のゲームを実行する。以上に説明した、販売促進用グッズ（アダルト用）により、商品紹介の利用状況に応じたゲームを提供し、これを餌にして、更に販売促進に役立つように誘導することが出来る。しかも、最終的には、発注にまで移行するよう誘導することが出来る。

【0120】図30は、究極おまけゲーム処理ルーチンのフローチャート、図31は、究極おまけカードの説明図である。究極おまけゲーム処理は、図29のS3160に替えて行われる。図31には、メモリーカード751と、究極おまけカード753とが示されている。メモ

リーカード751は、メモリーカード34に替えて用いられる。メモリーカード751は、コレクタ部755と、究極おまけカード取付部757とを備えている。究極おまけカード取付部757は、究極おまけカード収納孔759と、結合端子761と、結合凹部763と、取り出し孔765とを備えている。

【0121】究極おまけカード753は、本体771と、結合端子773と、結合凸部775とを備えている。本体771は、究極おまけカード収納孔759に合致して収納される形状を有する。本体771中には、ICが収納されている。結合端子773は、結合端子761に接触し、本体771中のICと、メモリーカード751との間の電氣的接続を行う。結合凸部775は、結合凹部763に結合され、究極おまけカード753が適切にメモリーカード751に挿入されることを担保する。

【0122】図30の究極おまけゲーム処理が起動されると、まず究極おまけカードが挿入されているかを判断する(S3200)。究極おまけカードが挿入されているか否かは、メモリーカードインタフェース32を介してメモリーカード751をアクセスし、そこに究極おまけカード753が存在するか否かで判断する。

【0123】究極おまけカードが挿入されていないと判断した場合には、次に光ディスクに格納されているデータで究極おまけゲームを生成する処理を行なう(S3210)。つまり、光ディスク5に格納されているデータだけで、ゲームを実行する。一方、究極おまけカードが挿入されていれば、次に基準おまけゲームに究極おまけカードをプラスして、究極おまけゲームを生成する処理を実行する(S3220)。つまり、究極おまけカードが挿入されていれば、光ディスク5のデータに、究極おまけカード753のデータをプラスしたゲームとしたり、あるいは究極おまけカード753を暗号キーとして、光ディスク5のゲーム内容から暗号化されている部分を、掘り出して、秘密のゲームを行うことが出来る。

【0124】本究極おまけゲーム処理により、光ディスク5に物理的な暗号解除キーを必要とするゲームを内蔵させることが出来る。したがって、秘密の保持機能が向上する。図32は、バーチャル体験処理ルーチンのフローチャートである。これは、光ディスク5に記録されており、次のように起動される。電源スイッチ45がオンされると、ROM29内に格納されている図示しない初期起動ルーチンがCPU25によって起動されて、光ディスクドライブ43内の光ディスク5から、まず図示しない起動ルーチンが読み込まれる。図示しない起動ルーチンによって、光ディスクプレイア3の初期設定が実行される。初期設定では、光ディスク5に格納されているソフトウェアの規格などが読み込まれ、光ディスクプレイア3と、光ディスク5との整合が図られる。次いで、先頭のプログラムが起動される。先頭のプログラムが、

バーチャル体験処理ルーチンである。

【0125】このバーチャル体験処理ルーチンが起動されると、まずメモリーカードデータ読み込み処理が行われる(S4000)。メモリーカードデータ読み込み処理では、メモリーカードインタフェース32を介してメモリーカード34の格納データを読み込む。ここで読み込むデータは、光ディスクの実行状態の保存データである。ここでは、図25に例示したメモリーカードデータ格納処理ルーチンによってメモリーカード34に格納されたデータである。これにより、光ディスク5の利用者が作成した所望の車両の構成データが入力される。

【0126】メモリーカードデータ読み込み後、次に体験メニュー画像を表示する(S4010)。体験メニュー画像は、表示面21に図示しない体験メニューを表示する。体験メニューは、「世界の有名都市 日本の有名な道路走行」表示と、「有名な女優 歌手 モデル同乗」表示と、「車載用具の操作」表示と、「エクステリア インテリアの色変更」表示とを備えている。

【0127】次いで判断を行う(S4020)。判断では、体験メニューの選択内容の判断を行う。判断内容としては、「世界の有名都市 日本の有名な道路走行」が選択されたか、「有名な女優 歌手 モデル同乗」が選択されたか、「車載用具の操作」が選択されたか、あるいは「エクステリア インテリアの色変更」が選択されたかを判断する。

【0128】ここで「世界の有名都市 日本の有名な道路走行」が選択されたと判断した場合には、次にバーチャル走行処理ルーチンを実行する(S4030)。処理の詳細は後述する。「有名な女優 歌手 モデル同乗」が選択された場合には、バーチャル同乗処理を実行し(S4040)、「車載用具の操作」が選択された場合には、バーチャル操作処理を実行し(S4050)、「エクステリア インテリアの色変更」が選択された場合には、バーチャル色変更処理を実行する(S4060)。

【0129】図33は、バーチャル走行処理ルーチンのフローチャートである。この処理は、S4030の詳細な内容を示す。図34、図35は、バーチャル処理ルーチンを説明するための説明図である。バーチャル走行処理ルーチンが起動されると、まず都市、道路選択メニュー表示が行われる(S4100)。都市、道路選択メニューでは、表示面21に、所定の都市の名称や、道路の名称、あるいは観光スポットの名称が表示される。例えば、パリ、ローマ、ロマンチック街道、哲学の道などがメニュー表示される。

【0130】次いで判断を行い(S4110)、その判断結果に応じて、次の選択された都市、又は道路のビデオデータを読み込む処理を実行する(S4120)。例えば、ロマンチック街道が選択された場合には、ロマンチック街道のビデオデータを光ディスク5から読み込

む。

【0131】次に、読み込まれたビデオデータ用の挿入位置、寸法、方向、色合い、車両速度データを読み込む（S4130）。これらのデータは、詳細を後述するがビデオデータにセットされているものをを入力する。各データの入力後、次に画像挿入データ作成処理を実行する（S4140）。画像挿入データは、図34に示すようなビデオ画面781に挿入する車両の画像のデータである。車両の画像は、図35に示すような車両画像783である。

【0132】ビデオ画面781は、光ディスク5から読み込まれたビデオデータに基づくものであり、例えば道路画像785と、後景画像787と、前景画像789と、挿入データ画像791とを備えている。道路画像785は、走行面792を備えている。走行面792は、車両画像783が走行する2次元面である。ビデオ画面781は、実写のビデオデータに基づいて形成される。

【0133】挿入データ画像791は、挿入位置表示793と、寸法表示795と、方向表示797と、色合い表示799と、車両速度表示801とを備えている。挿入データ画像791は、S4130の処理によって読み込まれたデータに基づいて形成されるものであって、道路画像785、後景画像787、前景画像789等の移動状態に基づいて、数値表示が変化する。

【0134】挿入データ画像791の挿入位置表示793は、ビデオ画面781中に合成する車両画像783の基準位置座標803を示すものである。基準位置座標803は、図35に示す車両画像783の前輪の接地点位置805を、位置合わせする座標点である。

【0135】寸法表示795は、車両画像783の縮尺の基準を指示する値であって、車両の1メートルに相当する画像をビデオ画面781に何ドットで表示するかを示す。例えば、「30ドット/1m」の場合には、4メートルの車長を持つ自動車は、120ドットの車長になるように、ビデオ画面781に表示する。

【0136】方向表示797は、車両画像783の3次元の方向を指示する。これにより、車両画像783が、表示面21に表示される場合の姿勢が決まる。例えば、右に向いているとか、右下がりであるとか、あるいは手前に向いているとかの姿が決定される。色合い表示799は、3原色の減少率を指示する。これにより、曇天下のくすんだ色合いや、直射日光下のコントラストの高い色合いを作ることが出来る。

【0137】S4140の画像挿入データ作成処理では、上記S4130にて読み込んだ各データと、S4000にて読み込んだメモリカードデータに基づいて、ビデオ画面781上に表示する車両画像783を作成する。ここで作成される車両画像783は、図35に示すように、3Dの画像データとして作成される。

【0138】ここでの3D画像データの基本データは、メ

モリカードデータから得た車両の諸元に基づき作成される。外観の色の基本は、メモリカードデータから得た車両の諸元で作成され、色の修正は、色合い表示799のデータに基づいて行われる。3Dデータを2次元データに投影することは、寸法表示795と、方向表示797とに基づいて行われる。車両に速度感を与える処理は、車両速度表示801のデータに基づいて行われる。車両の速度感、車輪807の回転状態や、車体809に反射する風景の画像などの変化状態に基づいて行う。車輪807の回転速度を高くすれば、速度感が出る。風景の画像を高速で流せば、速度感が出る。

【0139】画像挿入データ作成処理後、次にフレームメモリにビデオデータ書き込み処理を実行する（S4150）。ビデオデータは、S4120にて読み込まれたものであり、道路の周囲のデータを空中撮影したものをビデオデータ化したものである。ビデオデータは、フレームメモリ36に書き込まれ、ビデオ出力インタフェース35を介してビデオディスプレイ7に出力される。これにより、表示面21に道路を含んだ風景ビデオが表示される。

【0140】次いで、フレームメモリに画像挿入処理を行う（S4160）。この処理では、S4140にて作成された画像挿入データをフレームメモリ36に上書きする。これにより、S4150の処理によって、表示面21上に道路の風景ビデオが表示され、S4160の処理によって、表示面21上の道路上を車両画像783が走行する。

【0141】画像挿入処理後、終了かを判断して、終了であれば、本ルーチンを一旦終了し、終了でなければ、S4120以後のビデオの読み込み処理などを継続する。以上、バーチャル走行処理により、所望の風景ビデオの中を、所望の車両が走行するビデオを得ることが出来る。素晴らしい。

【0142】図36は、バーチャル同乗処理ルーチンのフローチャートである。図32のS4040の詳細を示す。図37は、挿入3D座標データの説明図、図38は、同乗相手のビデオデータの説明図である。バーチャル同乗処理が起動されると、まず同乗相手選択メニュー表示処理が行われる（S4200）。同乗相手選択メニューには、所定の人物やキャラクターなどの名称の一覧表示と、内観か外観かの選択表示とが盛り込まれている。例えば、俳優や女優、歌手、怪獣や宇宙人、サイボーグ、ロボットなどの想像上のものが列挙される。内観と外観に関しては、初期状態は、外観である。

【0143】次いで、メニューの選択の判断が行われる（S4210）。同乗相手の選択が行われると、次に外観か、内観かの選択の判断が行われる（S4220）。ここで、外観が選択されていると判断された場合には、次に選択された同乗相手の外観ビデオデータを読み込む処理を行い（S4230）、ついで外観ビデオデータ用

の挿入3D座標データを読み込む処理を行う（S4240）。

【0144】一方、内観であるとされた場合には、次に選択された同乗相手の内観ビデオデータを読み込む処理を行い（S4250）、続いて内観ビデオデータ用の挿入3D座標データを読み込む処理を行う（S4260）。S4230にて読み込まれる外観ビデオデータは、光ディスク5から読み込む物であって、図38に示すように、同乗相手選択メニューに載っている人物やキャラクターの実写画像データに基づくものや、コンピュータ合成画像データに基づくものである。この外観ビデオデータの人物画像814は、画像の外形の大きさ815が所定の規格に定められており、目の中心位置811と、人物の中心軸位置813とが、特定されている。これにより、例えば図37の車両画像817に人物画像814を挿入しようとする場合に、外形の大きさ815が、車両画像817に人物の挿入を予定して準備されている外形の大きさ819と同一である場合には、画像合成時にそのまま挿入できる。

【0145】また、準備されている目の中心位置821がある場合には、これに目の中心位置811を合わせることで、また準備されている人物の中心軸位置823がある場合には、これに人物の中心軸位置813を合わせることで、画像合成時の位置合わせが極めて簡単に行える。

【0146】S4250の内観ビデオデータも外観ビデオデータとほぼ同様に構成されている。S4240にて読み込まれる挿入3D座標データは、S4000の処理でメモリカード34から読み込んだデータと、光ディスク5から読み込んだデータとに基づいて、光ディスク5内の所定の挿入3D座標データ格納エリアから読み込まれるものである。挿入3D座標データは、図37に示すように、所定の車両画像817毎に設定されているものであって、目の中心位置821のデータと、人物の中心軸位置823のデータとを備えている。S4260にて読み込まれる挿入3D座標データもほぼ同様である。

【0147】挿入3D座標の読み込み後、次にフレームメモリーに車両画像を書き込み（S4270）、次いでフレームメモリーにビデオデータ書き込み処理を行う（S4280）。その後、終了かを判断して（S4290）、終了であれば本ルーチンを一旦終了し、終了でなければS4220の外観か、内観かの判断から以後の処理を繰り返す。

【0148】S4270のフレームメモリーに車両画像書き込み処理により、図37に示すような車両画像817が表示面21に形成される。車両画像817が動画データの場合には、表示面21に形成される車両画像817は、動画となる。S4280のフレームメモリーにビデオデータ書き込み処理により、図38に示すような人物画像814が、図37に示すような車両画像817の

同乗者画像形成位置825に合成された画像として、表示面21に創像される。人物画像814が動画データの場合には、表示面21に形成される人物画像814は、動画となる。

【0149】上記S4230、S4240における外観ビデオデータとは、車両を鳥瞰した場合に見える画像のデータのことである。S4250、S4260の内観ビデオデータとは、運転席の運転者のアイポイントから車両を見た場合に見える画像のデータのことである。

【0150】以上に説明したバーチャル同乗処理により、自分で創造した自動車に所望の人物を乗せて、表示面21上を走行させることが出来る。これにより、カタログによって売ろうとしている商品である自動車の購入意欲を喚起することが出来る。図39は、バーチャル操作処理ルーチンのフローチャート、図40は、操作対象選択メニュー画面の説明図、図41は、バーチャル操作の説明図である。図39のバーチャル操作処理ルーチンは、図32のS4050の処理内容を示す。

【0151】図39のバーチャル操作処理が起動されると、まず操作対象選択メニュー画面表示処理が行われる（S4300）。操作対象選択メニュー画面表示では、図40に示すように、操作対象選択メニュー831を表示面21に表示する。操作対象選択メニュー831は、操作対象一覧833が設けられている。操作対象一覧833には、操作対象名称表示835が記載されている。操作対象名称表示835は、光ディスク5のデータと、メモリカード34から読み込んだデータとに基づいて表示される。表示されるものとしては、創造された車両構成で、バーチャル操作用の構成が予め設定されているものである。ここでは、「電動ドアミラー、パワーウインドウ、ワイパー、変速機レバー、ウインカー、ブレーキランプ」が表示されている。

【0152】メニューの表示後、次に操作部のビデオデータを読み込み処理を行う（S4310）。操作部のビデオデータの読み込み処理では、まずS4300の選択メニューで選択された操作部のデータを入力する。次いで、その操作部のビデオデータを光ディスク5から読み込む。例えば、メニューで、図40に示すように電動ドアミラー表示837が選択された場合には、図41に示すように、電動ドアミラーの操作部の周辺のビデオ画像839を形成するための、データを光ディスク5から入力する。

【0153】次いで、操作対象のビデオデータを読み込み処理を行う（S4320）。操作対象のビデオデータは、S4310にて読み込まれた操作部に対応するものであって、光ディスク5から入力する。例えば、図41に示すように、電動ドアミラーの操作部の周辺のビデオ画像839に対応した電動ドアミラー周辺のビデオ画像841を形成するためのデータを光ディスク5から入力する。

29

【0154】データの入力後、次に操作部と、操作対象とを画像表示する（S4330）。画像表示では、図41に示すような操作部画像843と、操作対象画像845とを表示面21に形成する。次いで、操作部の操作データの読み込み処理を行い（S4340）、次に操作部画像に手を表示して、操作部を操作する処理を行って（S4350）、操作対象を作動するビデオ画像の表示を行う（S4360）。S4340の操作部の操作データの読み込みでは、操作ユニット41から上移動ボタン69と、左移動ボタン71と、下移動ボタン73と、右移動ボタン75との操作状態を入力する。次のS4350では、S4340の操作状態に基づいて、指画像847を移動させる。S4360の操作対象を作動するビデオ画像の表示では、ミラー方向操作スイッチ849または、左右切替スイッチ851に指画像847が重なっている状態で、選択があったかを検出して、実際の車両の動作とほぼ同様に、左右のドアミラーの表示の切替と、ミラー853の角度の変更とを行う。例えば、ミラー方向操作スイッチ849が右方向に操作された場合には、ミラー853の画像が右方向に操作されたように表示する。操作部の操作やビデオ画像の表示後、終了かを判断して（S4370）、終了であると判断されなければ、S4340の操作部の操作データの入力以後の処理を繰り返す、終了であると判断されれば、本ルーチンを一旦終了する。

【0155】以上に説明したバーチャル操作処理により、自分で創造した車両の操作を画像上で実行して、それによる動作状態を画像で確認することが出来る。図42は、バーチャル色変更処理ルーチンのフローチャートである。この処理は、図32のS4060の処理内容を示す。まず、フレームメモリに車両画像書き込み処理を行う（S4400）。車両画像は、光ディスク5のデータと、メモリカード34のデータとに基づいて、形成する。フレームメモリ36に車両画像が書き込まれると、表示面21に図示しない車両画像が描画される。

【0156】次に、色変更対象データ入力処理を実行する（S4410）。色変更対象データ入力処理では、図示しない車両画像上の色変更対象のデータを図示しないマーカーの位置から入力する。例えば、色変更対象が車両のボディパネルであるとか、ホイールキャップであるとか、あるいはインテリアの色であるとかのデータが入力される。

【0157】色変更対象データが入力されると、次に選択色入力処理が行われる（S4420）。色変更対象データ入力処理では、図示しない色選択パレット画面を表示して、色選択パレット画面上で選択された色データを入力する。次に、色変更対象の色を選択されたものに変更する処理を行う（S4430）。これにより、車両画像のボディのパネルやホイールキャップの色が変更される。変更後、終了かを判断して（S4440）、終了で

30

あると判断されれば、本ルーチンを一旦終了し、終了でないと判断されれば、S4410の色変更対象データの入力処理以降を繰り返す。

【0158】以上に説明したバーチャル色変更処理により、自分で創造した車両の各部の色を自由に変更することが出来る。なお、本発明は上記の実施例に限定されるものでなく本発明の要旨を変更しない範囲で様々な態様の実施が可能である。

【0159】例えば、バーチャル体験では、主に車両に関する例を挙げたが、これに代えて、住宅や住居に関するバーチャル体験としても良い。例えば、自分が関心を持っている住宅や、自分で造った家を有名な景勝地においたり、家の内部を探検したりするものとしたり、家の中や外、あるいは庭に有名な女優や歌手などの人物がたたずんでいたり、散歩したりするものでも良い。また、家のインテリアやエクステリアを操作したり、形状や色を変更したりするものでも良い。

【0160】

【発明の効果】第1発明の組合型商品用電子カタログは、基本となる構成に複数の部品を組み合わせて販売する組合型商品の説明画像が、選択に応じて透視図、又は外面の画像としてディスプレイに表示される。

【0161】この結果、見かけの状態が良く解る外面の画像と、構造や部品の配置などが良く解る透視図とを、表示して、商品の説明をすることが出来る。したがって、商品の理解を促進させることが出来、販売促進効果が向上されると言う極めて優れた効果を奏する。

【0162】第2発明の組合型商品用電子カタログは、画像表示された透視図中の所望の部品がディスプレイに表示される。この結果、内部の構造や所望の部品の配置が良く解る透視図中から所望の部品を選択してその透視図や外面、又は説明の画像を表示することが出来る。

【0163】したがって、画像と対話しながら、知りたい部品を見ることが可能なものが出来、商品の理解を速やかに得ることが出来ることから、販売促進効果が向上されると言う極めて優れた効果を奏する。第3発明の組合型商品用電子カタログは、組合型商品と、この組合型商品が使用される際に参考とされる画像とが合成されてディスプレイに表示される。

【0164】したがって、商品が使用されている状態を画像で確認することが可能になり、商品の使用状態の感じが実感としてつかめるようになる。したがって、販売促進効果が向上されると言う極めて優れた効果を奏する。第4発明の組合型商品用電子カタログは、自動車の画像と、世界の有名都市の風景画像、日本の有名な道路の画像、又は自動車に乗っている有名女優、歌手、モデルの画像とが合成されて、ディスプレイに表示されることから、自動車の商品説明に、あこがれの風景や人物をダブらせることが出来る。この結果、商品の販売促進効果が向上されると言う極めて優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例の電子カタログ1の全体構成外観図である。

【図2】電子カタログ1の構成を示すブロック図である。

【図3】操作ユニット41の正面図である。

【図4】ビデオ発注ルーチンのフローチャートである。

【図5】車造りゲーム処理ルーチンのフローチャートである。

【図6】車注文処理ルーチンのフローチャートである。 10

【図7】車両名選択処理ルーチンのフローチャートである。

【図8】車両名選択画面101の説明図である。

【図9】型式選択処理ルーチンのフローチャートである。

【図10】型式名選択画面201の説明図である。

【図11】仕様選択処理ルーチンのフローチャートである。

【図12】仕様一覧301の説明図である。

【図13】注文車両作成処理ルーチンのフローチャート 20

である。
【図14】透視図ベースの注文車両作成画像を表示処理ルーチンのフローチャートである。

【図15】注文車両作成画像401の説明図である。

【図16】車両の写真405の説明図である。

【図17】写真ベースの注文車両作成画像を表示処理ルーチンのフローチャートである。

【図18】部品表示処理ルーチンのフローチャートである。

【図19】注文車両作成画像501の説明図である。 30

【図20】車両の透視図505の説明図である。

【図21】部品の名称の表示および他の説明図である。

【図22】発注処理ルーチンのフローチャートである。

【図23】表示面21に発注メニュー701の説明図である。

【図24】先方から送信されてくる内容の説明図である。

【図25】メモリカードデータ格納処理ルーチンのフローチャートである。

【図26】印刷処理ルーチンのフローチャートである。

【図27】3Dグラフィクス回転処理ルーチンのフローチャートである。

【図28】販売促進グッズ（一般用）処理ルーチンのフローチャートである。

【図29】販売促進用グッズ（アダルト用）処理ルーチンのフローチャートである。

【図30】究極おまけゲーム処理ルーチンのフローチャートである。

【図31】究極おまけカードの説明図である。

【図32】バーチャル体験処理ルーチンのフローチャートである。

【図33】バーチャル走行処理ルーチンのフローチャートである。

【図34】バーチャル処理ルーチンを説明するための説明図である。

【図35】バーチャル処理ルーチンを説明するための説明図である。

【図36】バーチャル同乗処理ルーチンのフローチャートである。

【図37】挿入3D座標データの説明図である。

【図38】同乗相手のビデオデータの説明図である。

【図39】バーチャル操作処理ルーチンのフローチャートである。

【図40】操作対象選択メニュー画面の説明図である。

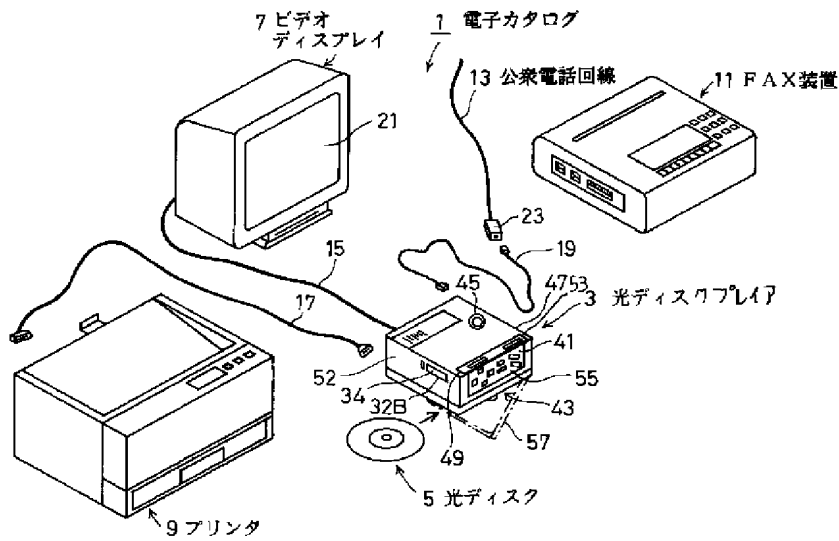
【図41】バーチャル操作の説明図である。

【図42】バーチャル色変更処理ルーチンのフローチャートである。

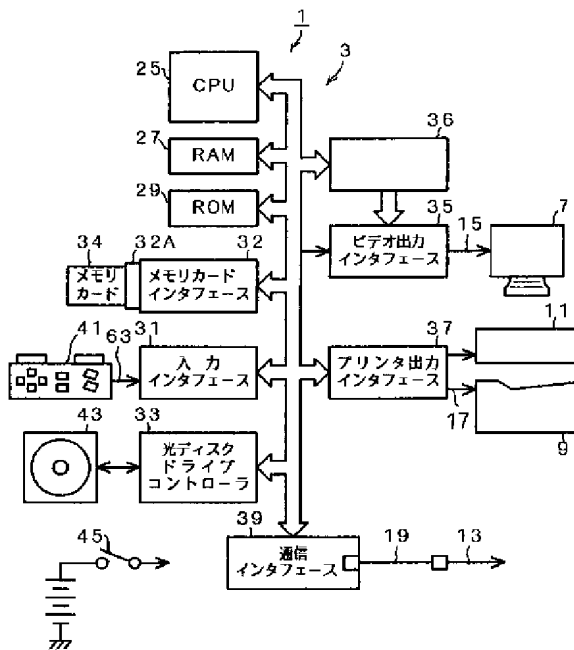
【符号の説明】

1…電子カタログ、3…光ディスクプレイア、7…ビデオディスプレイ、5…光ディスク、9…プリンタ、11…FAX装置、13…公衆電話回線、15…ビデオケーブル、34…メモリカード、36…フレームメモリ、41…操作ユニット

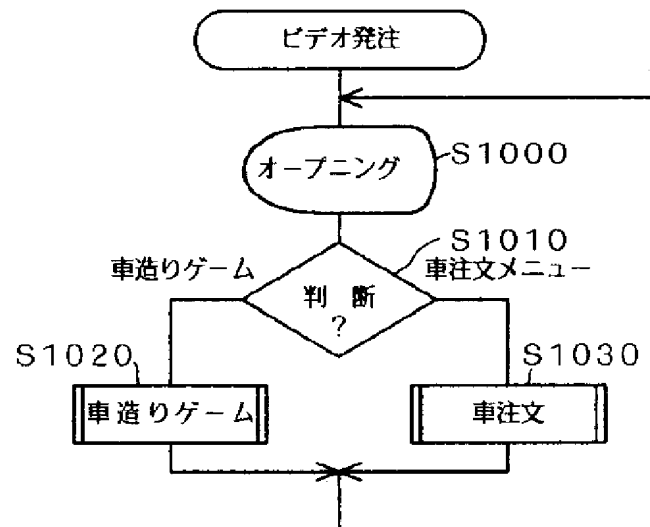
【図1】



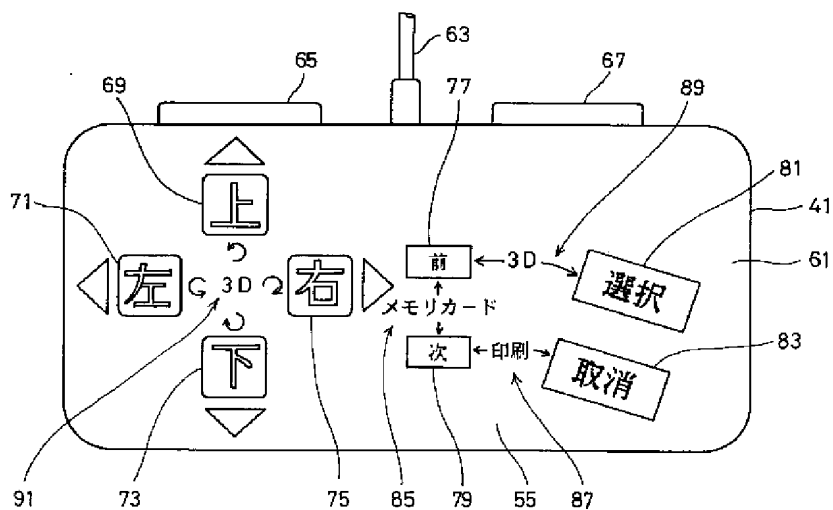
【図2】



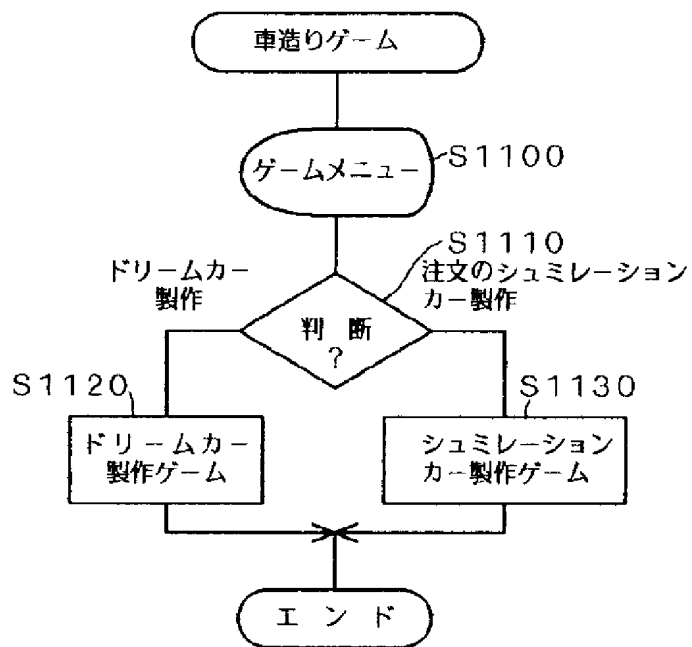
【図4】



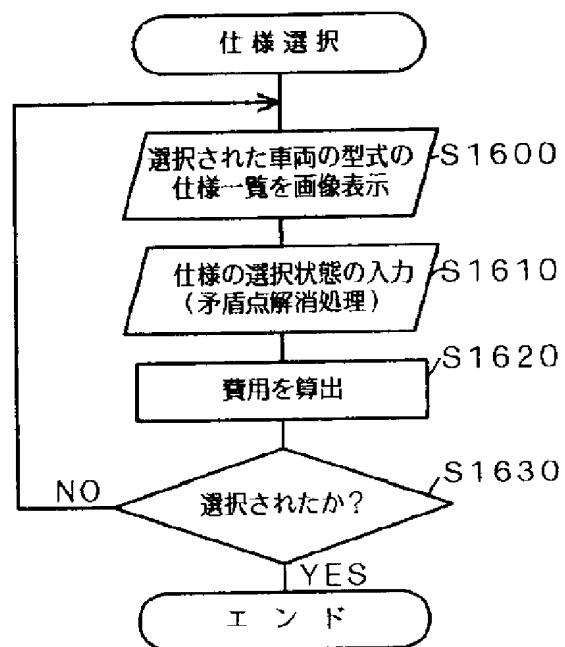
【図3】



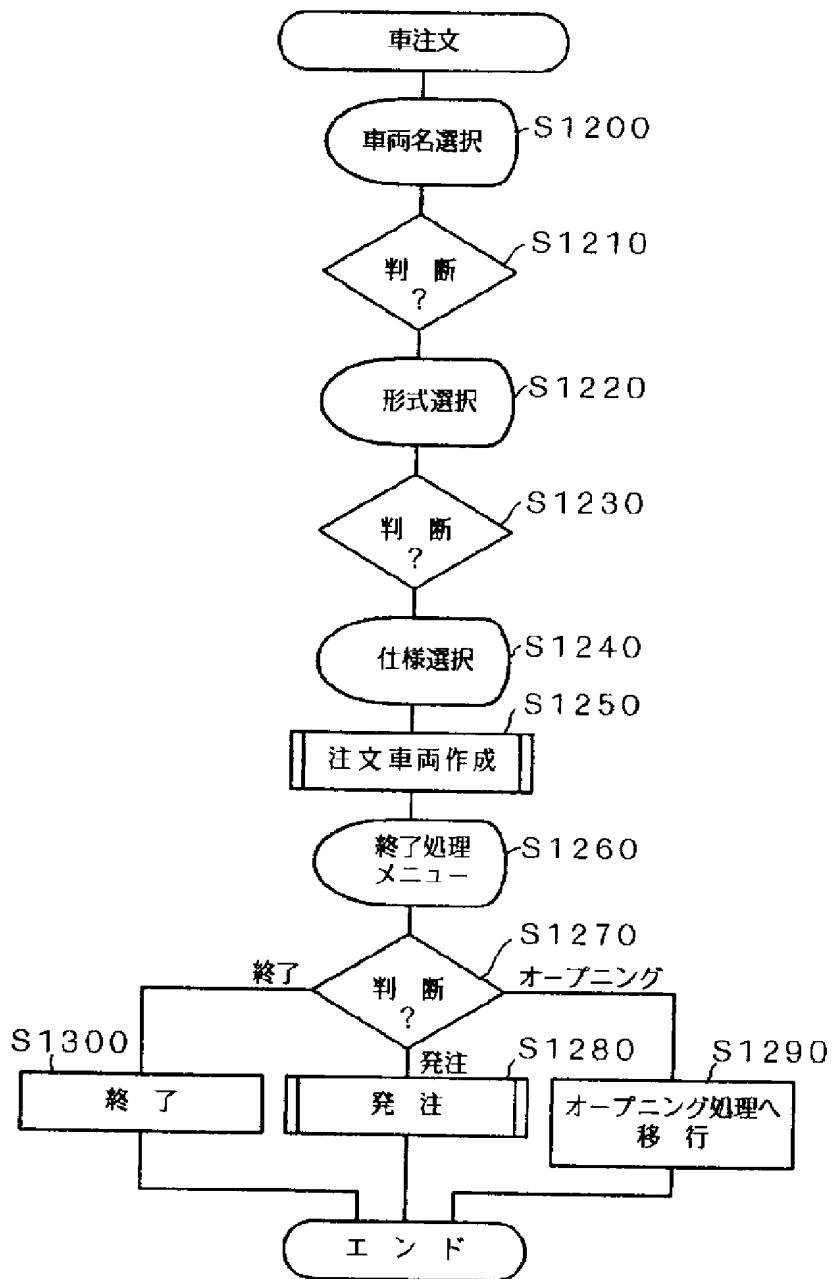
【図5】



【図11】



【図6】

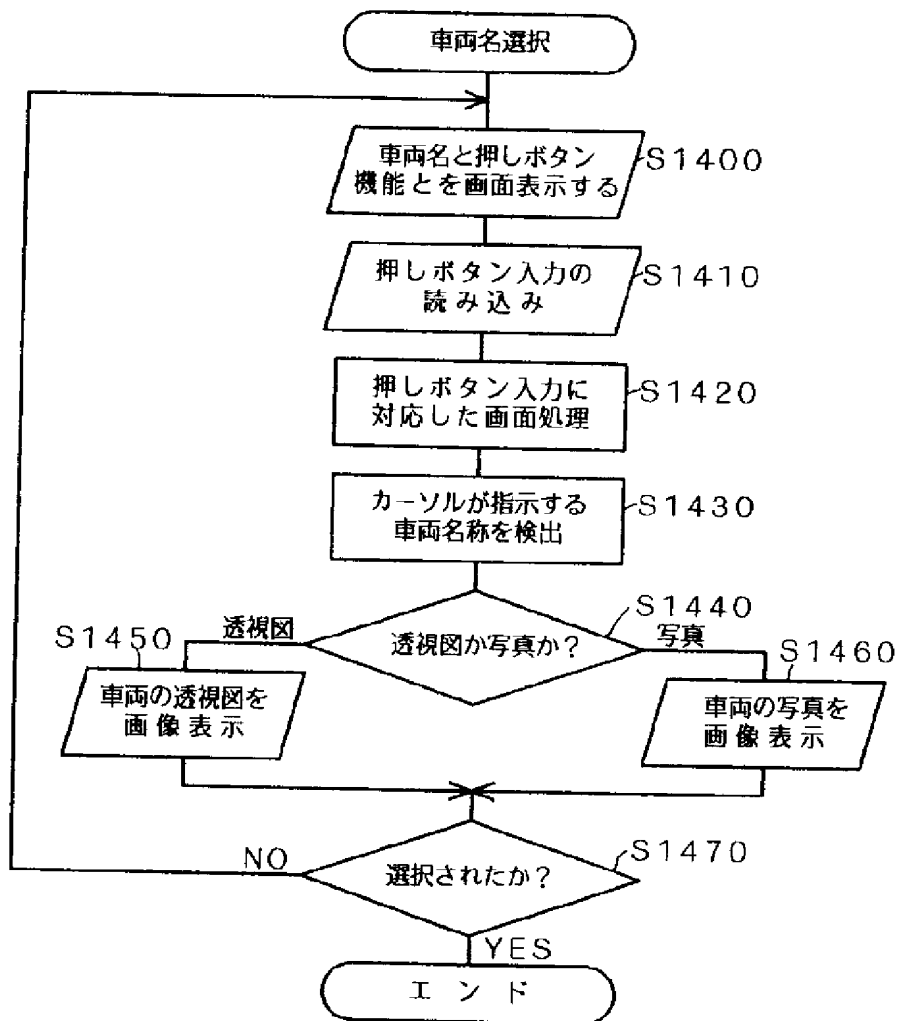


【図24】

○○○○様 21

御発注ありがとうございました。
後刻、担当の○○が連絡をさせていただきます。

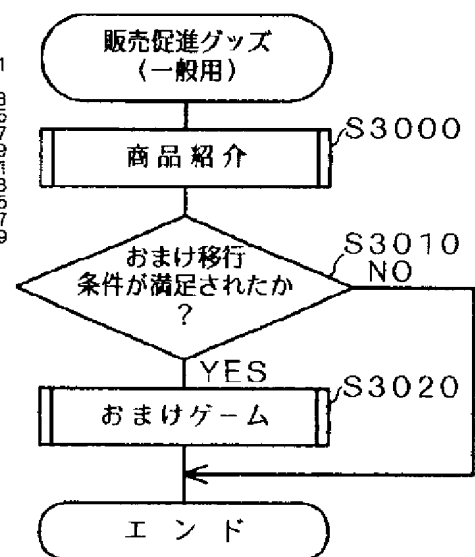
【図7】



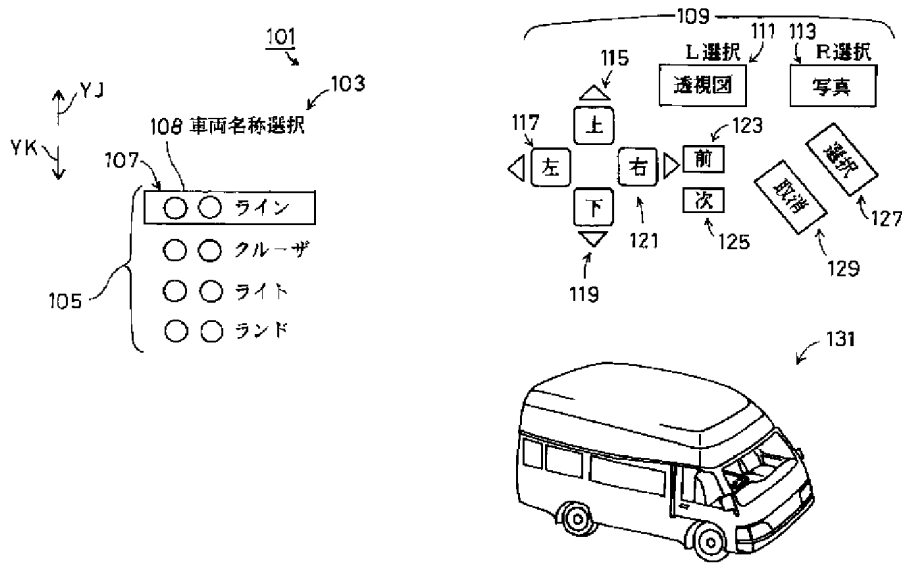
【図12】

303	305	307	301	309	311
エンジン	グレード	ミッション	オプション	費用	
2000 ガソリン 4気筒	タイプA	5速マニュアル フロアシフト	アルミホイール	合計金額	333
2000 ガソリン V6気筒	タイプB	6速マニュアル フロアシフト	コンピュータ制御 サスペンション	車両合計	335
2000 ガソリン 4気筒 ターボ	BC	4速オートマチック コラムシフト	オートエアコン	税金合計	337
2000 ガソリン 4気筒 ターボ	タイプC	4速オートマチック フロアシフト	カーコンポネント ステレオ	保険合計	339
3000 ディーゼル ターボ	CA	5速コンピュータ 制御オートマチック フロアシフト	アンチロック ブレーキシステム	オプション	341
3000 ディーゼル インタークー ラターボ	CC		エアバック		343
					345
					347
					349

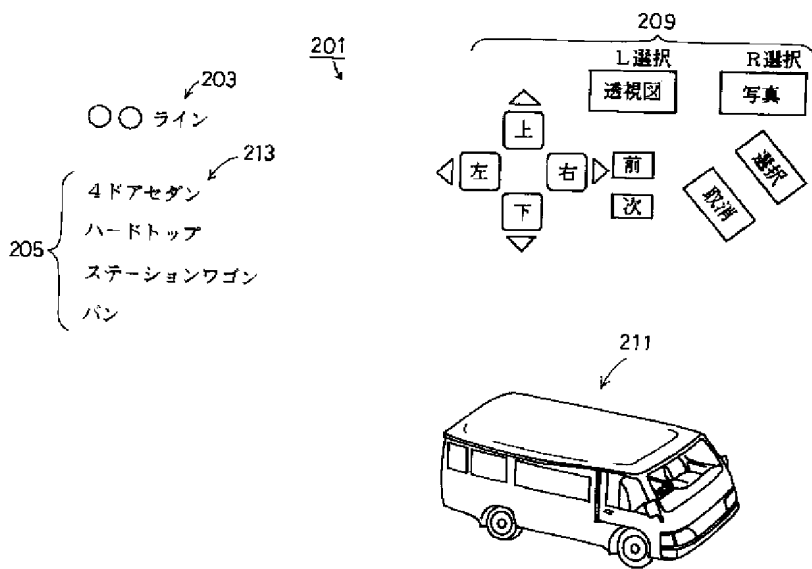
【図28】



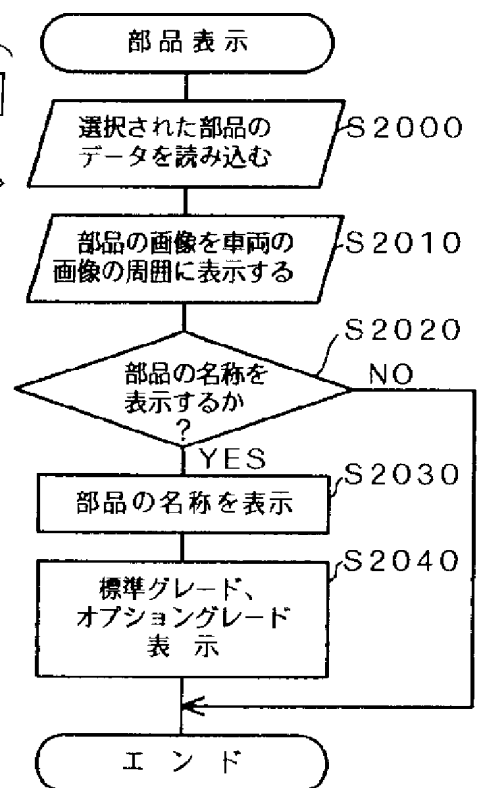
【図8】



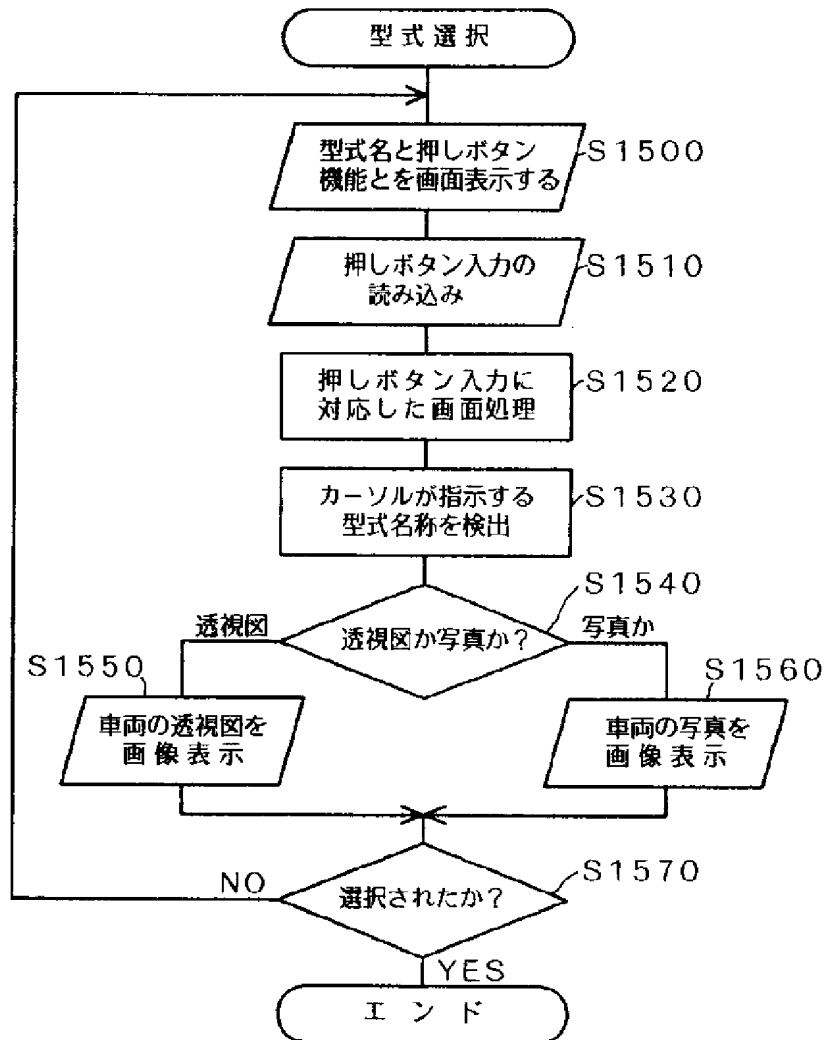
【図10】



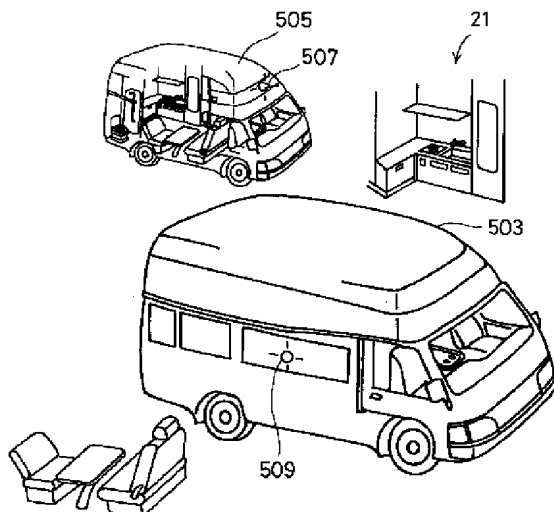
【図18】



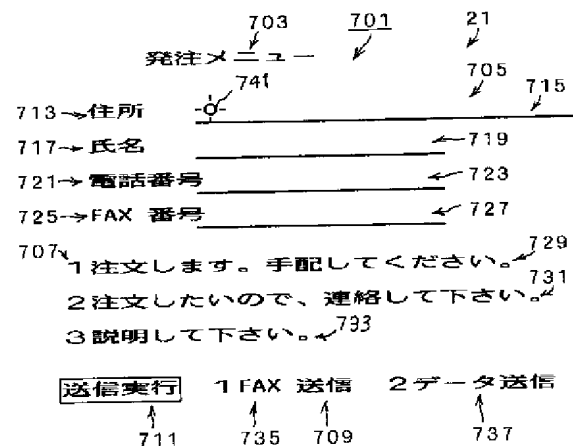
【図9】



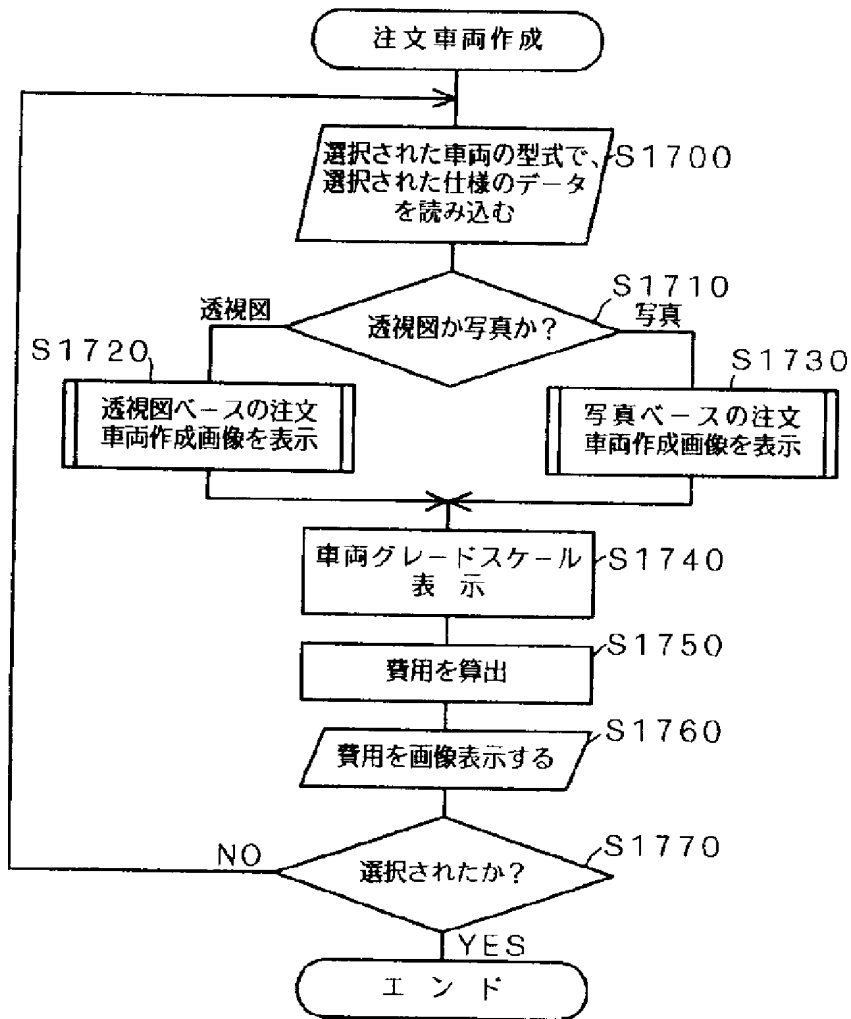
【図20】



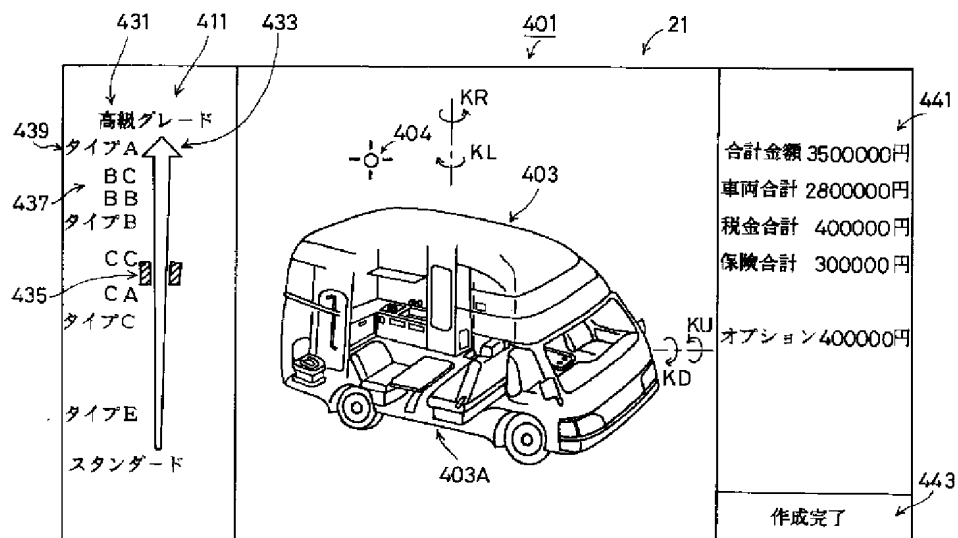
【図23】



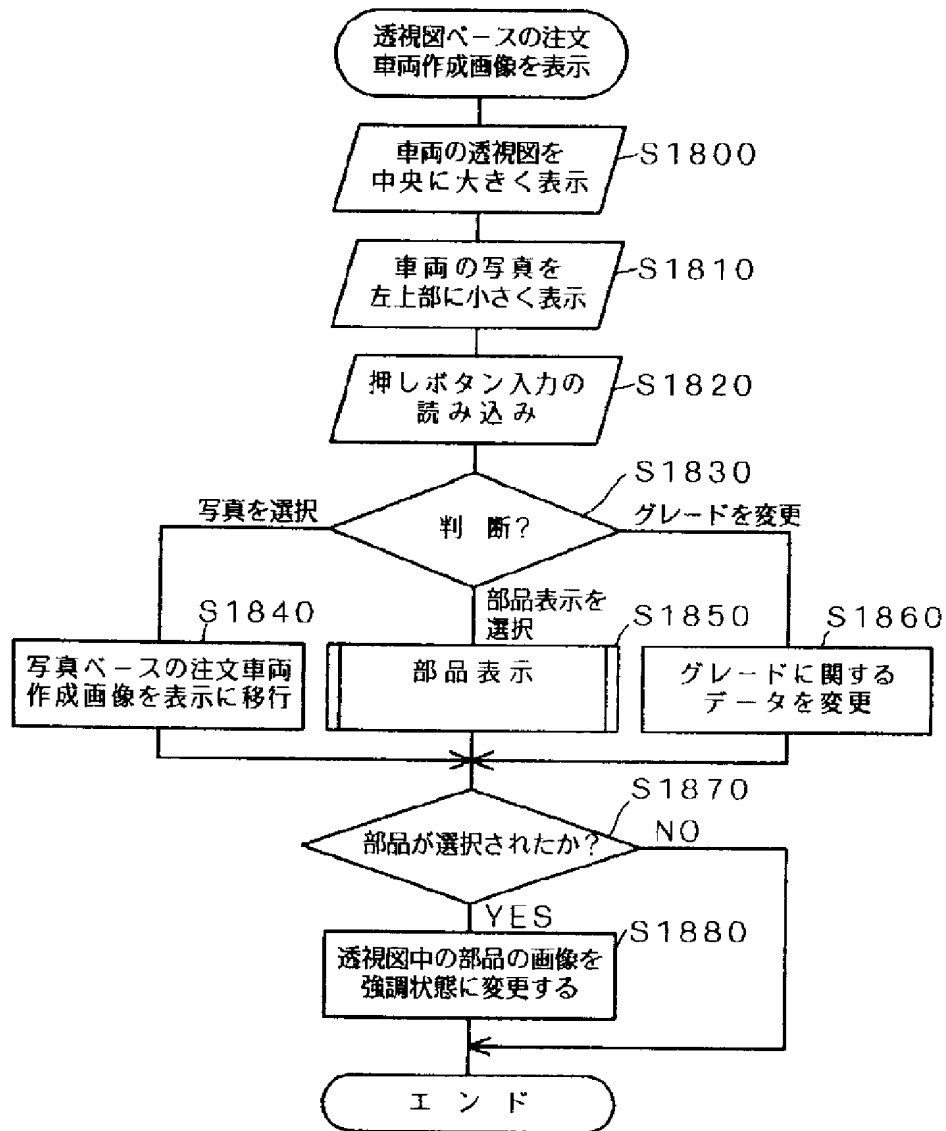
【図13】



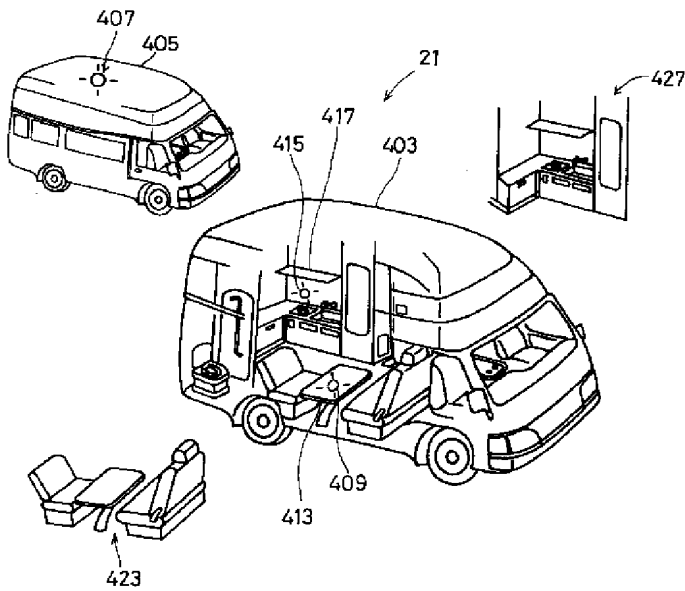
【図15】



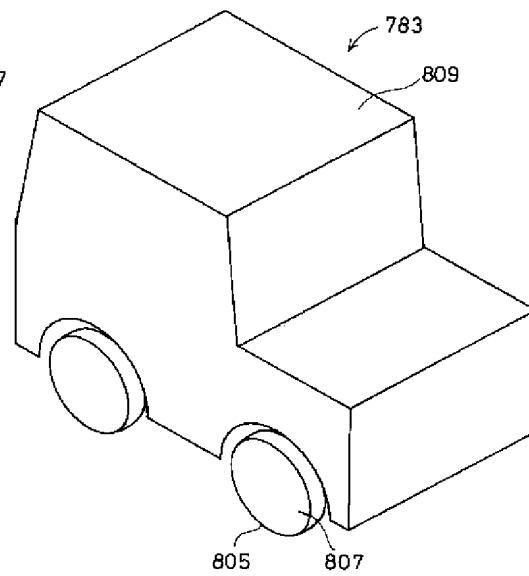
【図14】



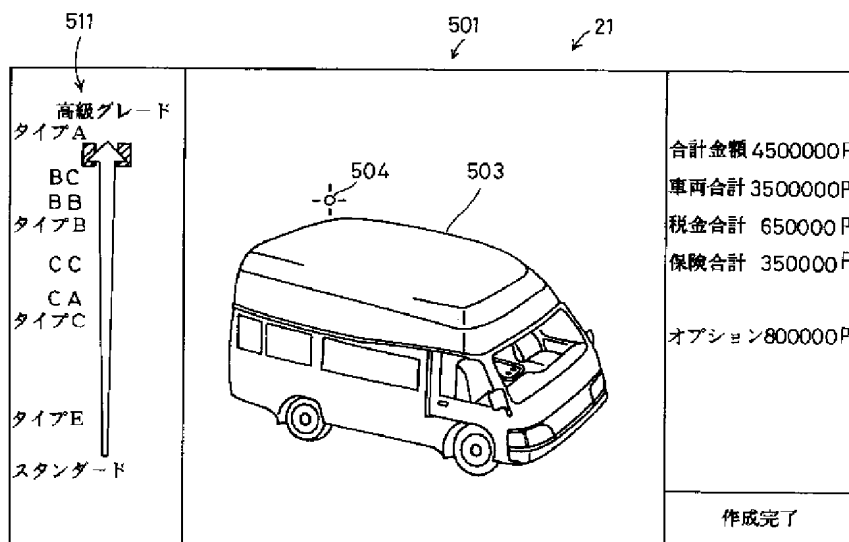
【図16】



【図35】



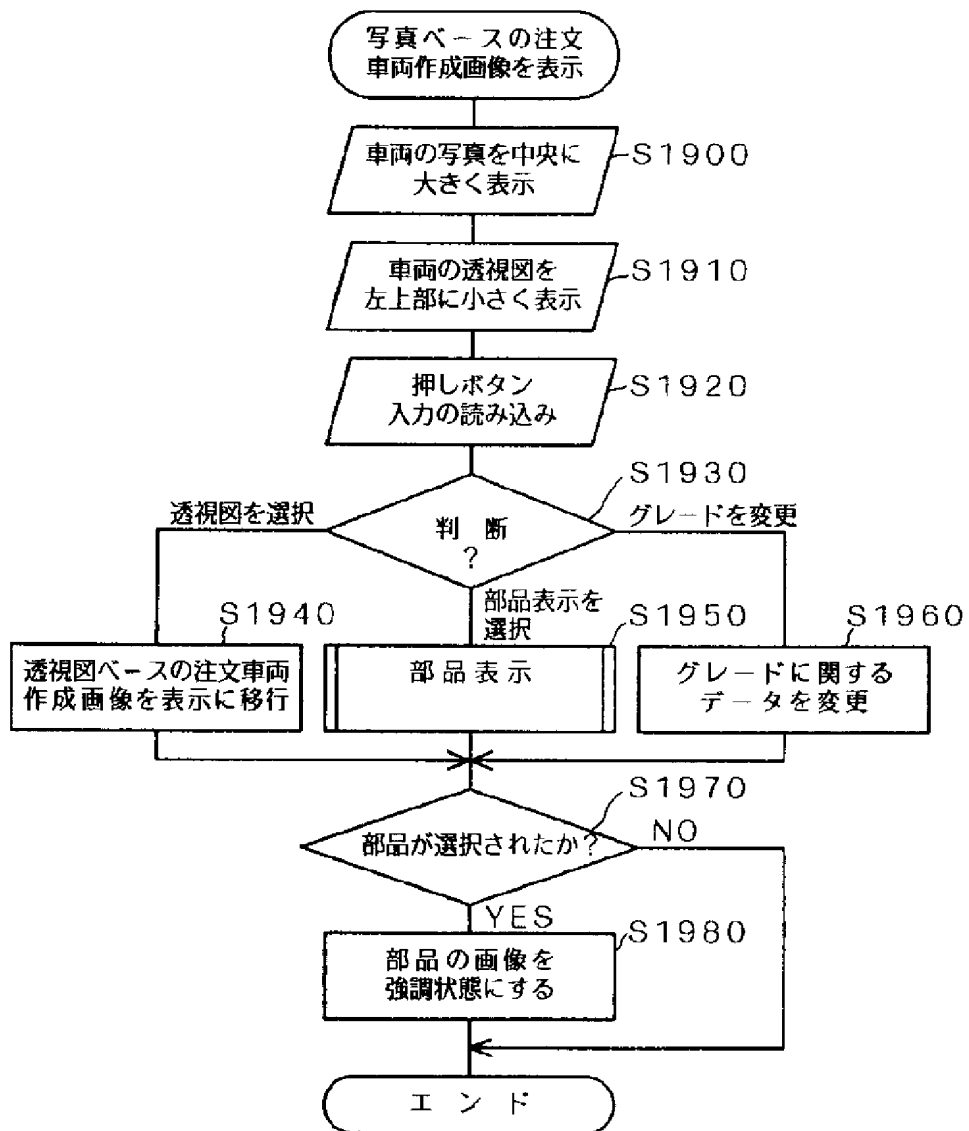
【図19】



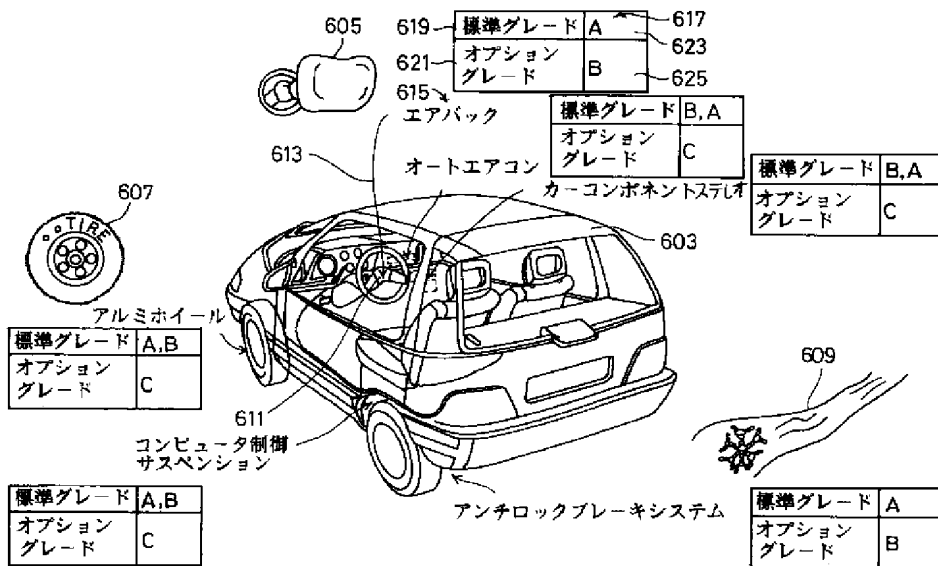
【図40】

- 833 {
- 電動ドアミラー ← 831
 - パワーウィンドウ ← 835
 - ワイパー
 - パワーシート
 - 変速機レバー
 - ウィンカー
 - ブレーキランプ

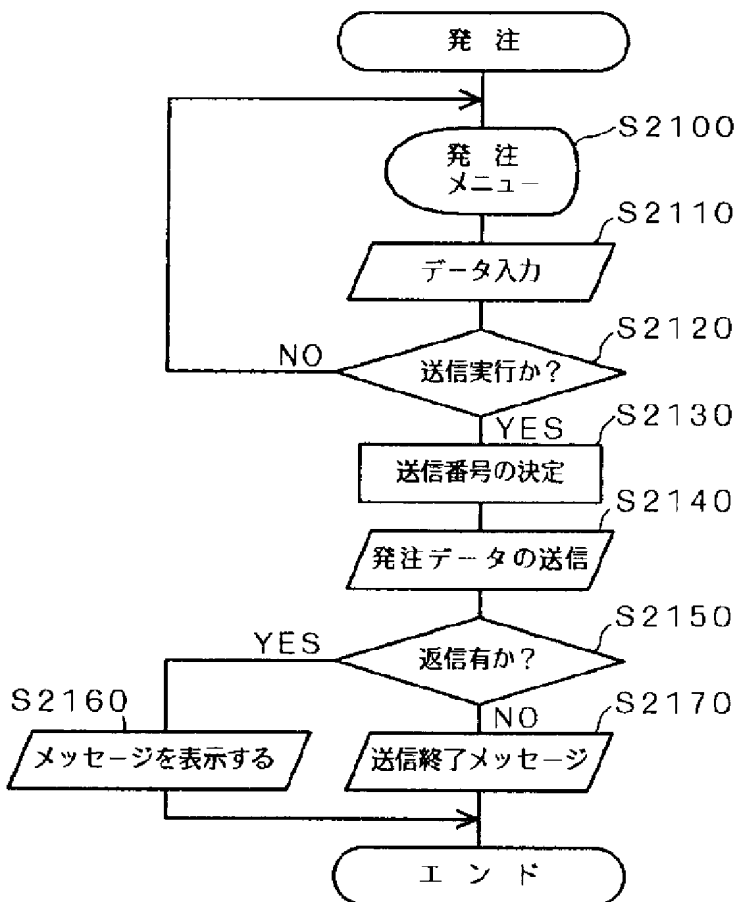
【図17】



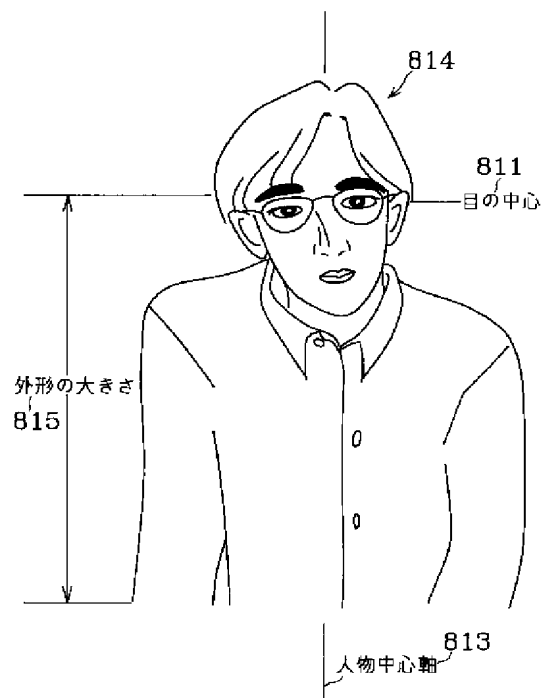
【図21】



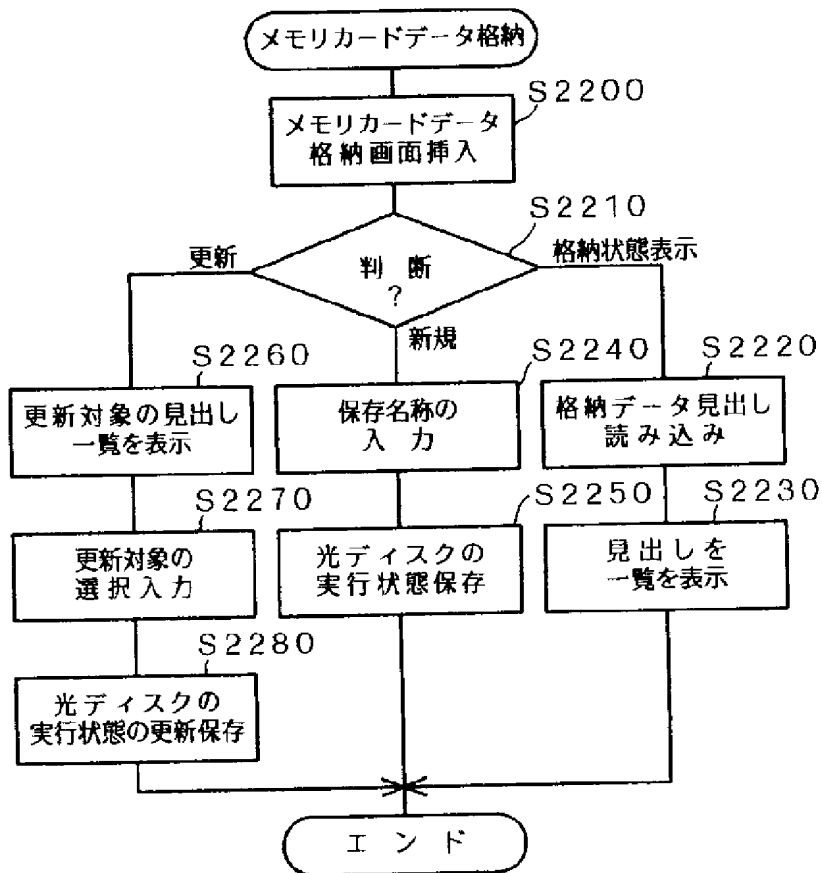
【図22】



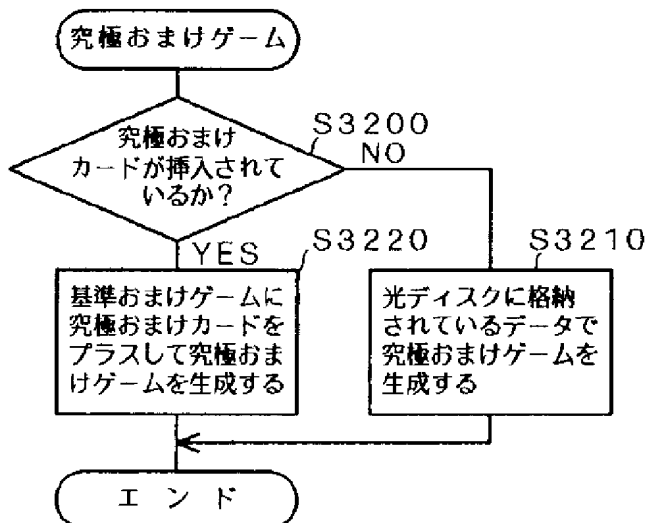
【図38】



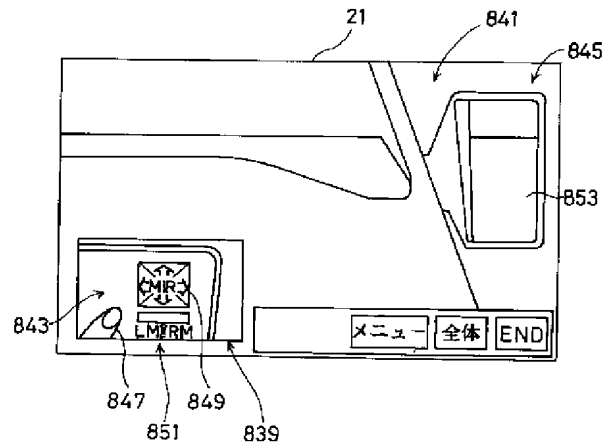
【図25】



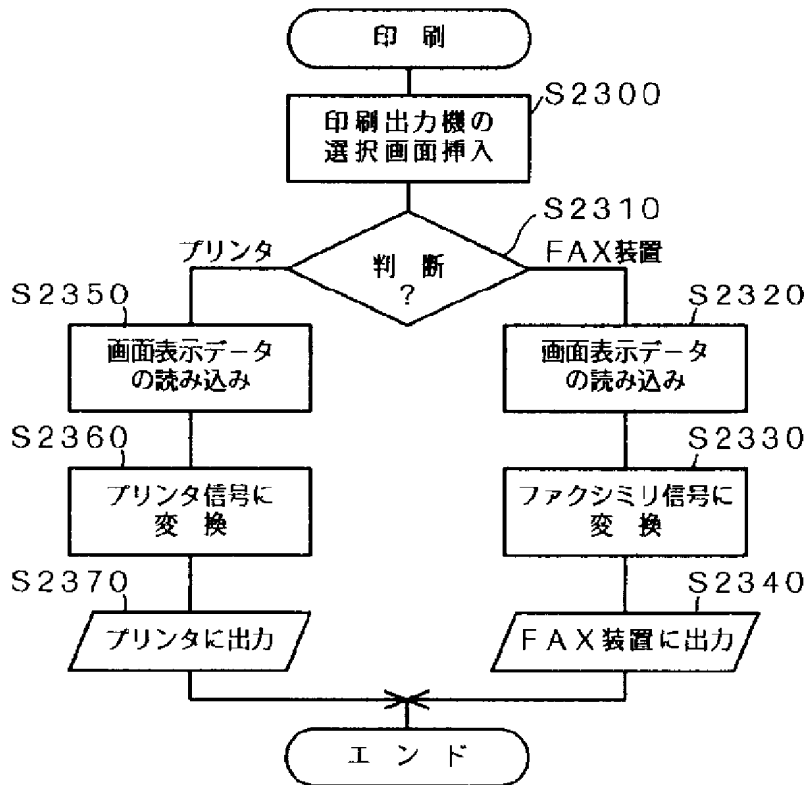
【図30】



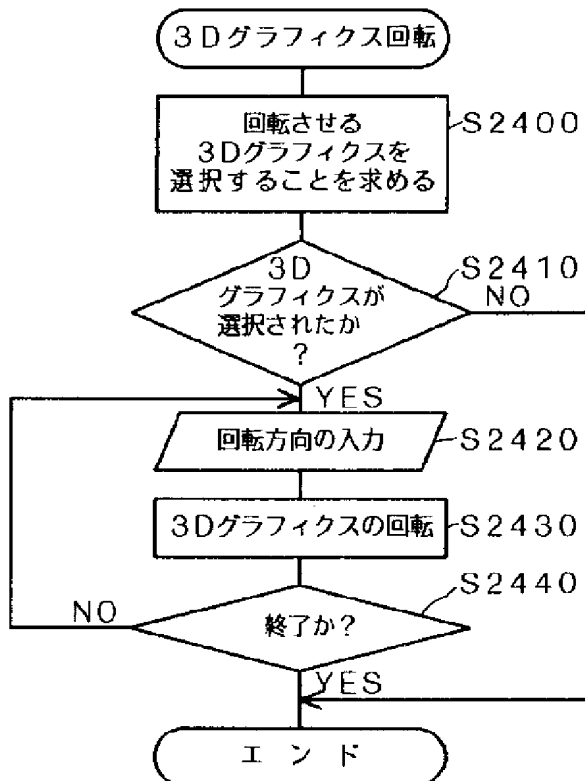
【図41】



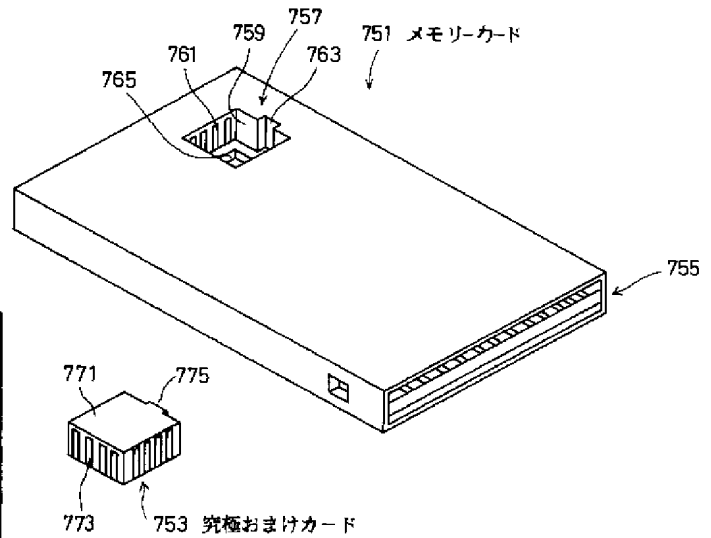
【図26】



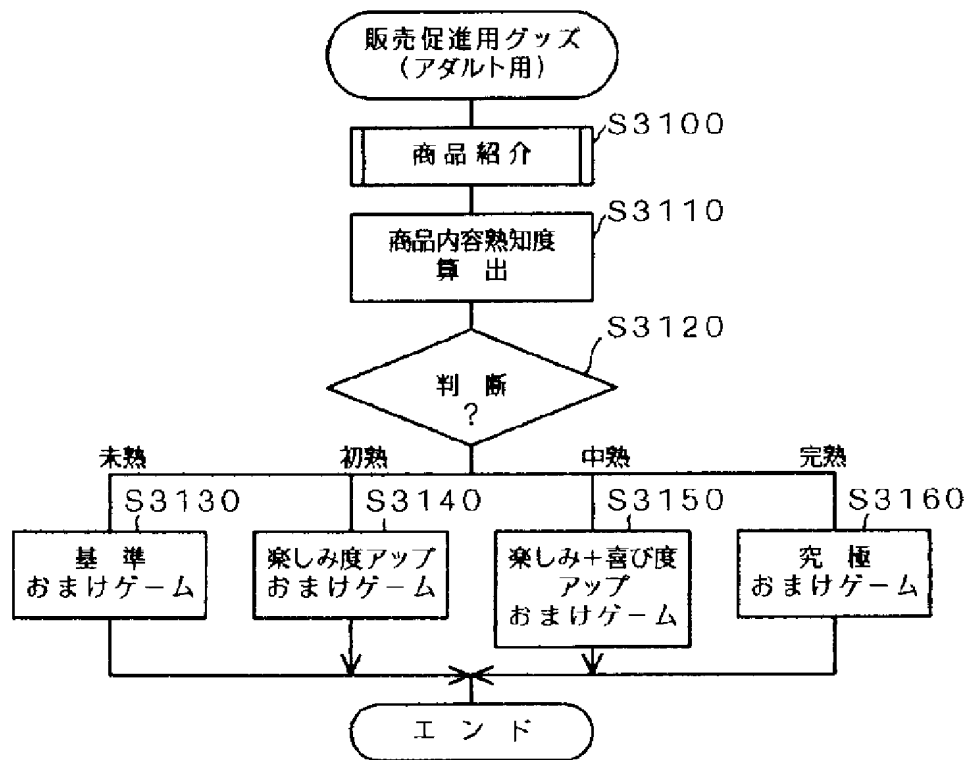
【図27】



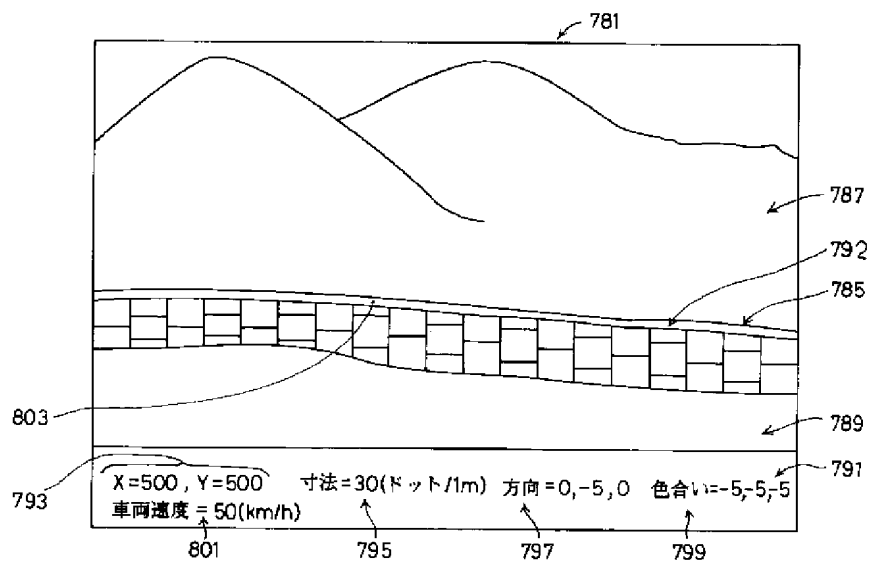
【図31】



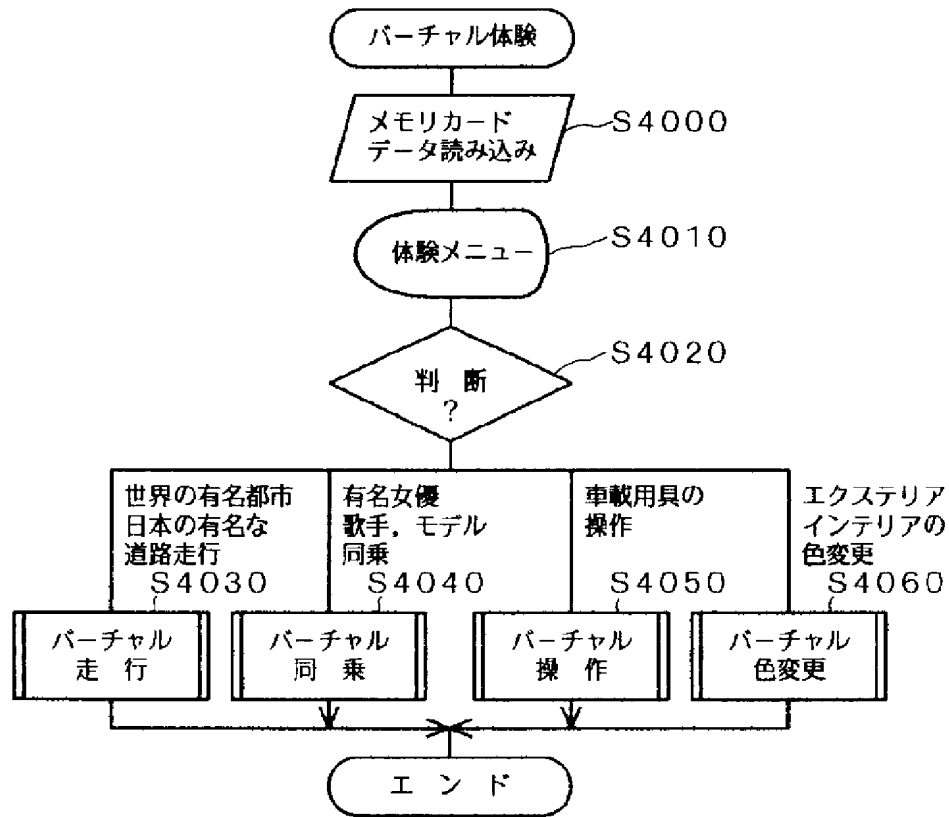
【図29】



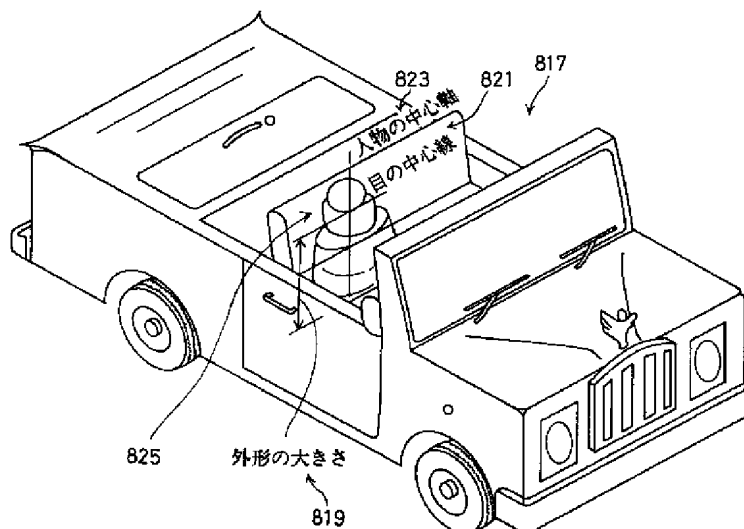
【図34】



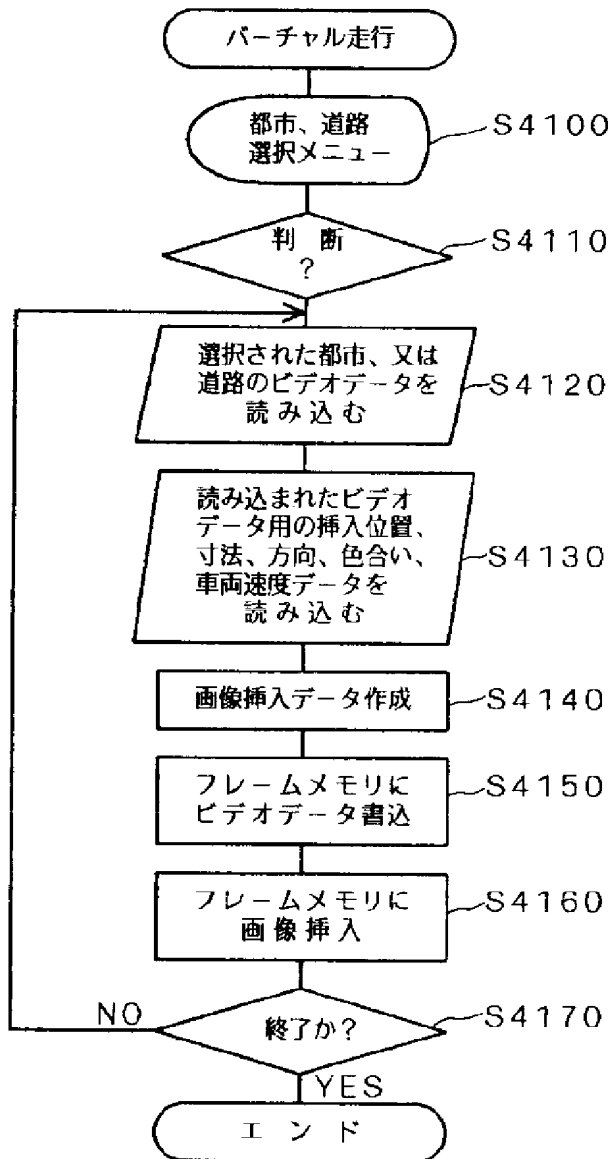
【図 3 2】



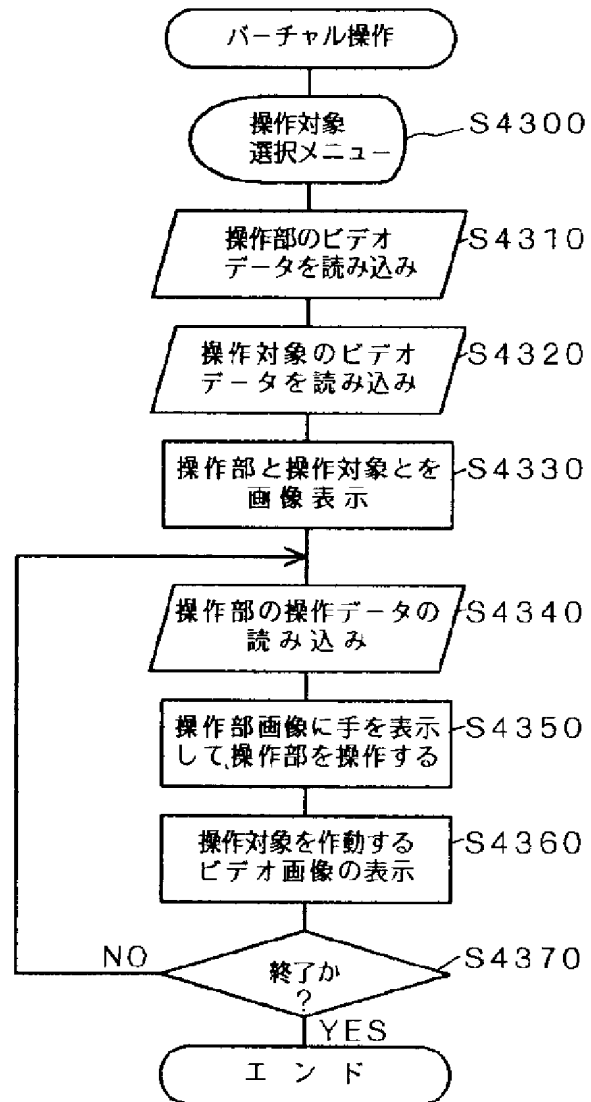
【図 3 7】



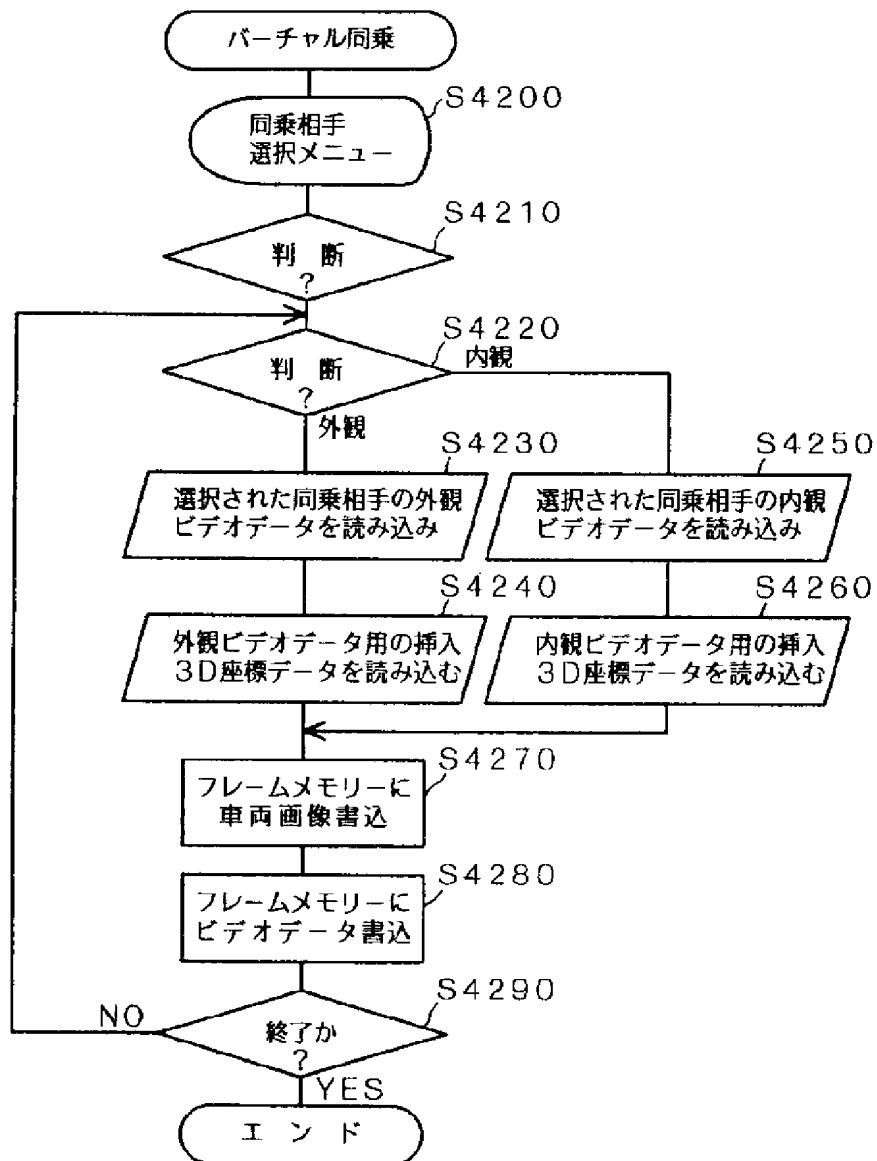
【図33】



【図39】



【図36】



【図42】

